
掌机迷
POCKET GAMER
零售价5.80元
2006年21期 Vol.67
总力特辑
口袋妖怪最终BOSS列传
完全攻略
暴风传说
星之卡比 参上！盗贼团
漫画英雄 终极联盟
电子天下
ISSN 1672-8866
21>
9 771672 886049



参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.67的抽奖活动截止时间为11月30日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

65期中奖名单

PSP	
江苏南京	张鹏帅

NDSL	
上海	陈翔

G6L 烧录卡	
江苏无锡	夏莹
南京	朱诚岳
云南昆明	林萧
甘肃兰州	孙全梦
广西梧州	邹佳欣
天津	王成

SC-MINISD	
江苏东台	黎销波
云南昆明	杨莱辉
北京	叶童
辽宁葫芦岛	黄瀚
天津	刘博
浙江兰溪	吴冰

EZ-FLASH4	
广西桂林	黄鑫
浙江德清	施辰
广西贵港	黄文锋
江苏昆山	张原
辽宁凌源	周阳

EWIN2-SD	
上海	李震华
江西南昌	杜宗鑫
广西柳州	覃龙

EWIN2-MINI	
北京	杨旭
河北廊坊	陈王龙
上海	顾晓峰

EWIN2-Micro	
江苏南京	傅浩
广东梅州	孙杰
山东烟台	刘辛





NDS最强引导卡 MK4 MINI

市面上唯一一款可以完美引导所有卡带的全能王







支持NDS/NDSL/IDS，
可引导NEO/ XG/SC/M3/EZ/MP/GBALINK及其B卡。
独家具有GBA/NDS双卡引导模式，完美支持休眠功能。

NEO 2-SD/TF

- 直接从TF(SD)运行 clean rom，无需任何补丁
- 支持NDS clean rom的合卡
- 内置电池电压 AD 检测
- GBA 游戏 100% 纯硬件记忆
- 内置3种时钟，直接支持不打补丁的GBA口袋游戏
- 内置16位的DMA 高速传输
- 内置 8Kb 内部高速缓冲cache
- 内置 256M flash memory，可以烧入GBA和NDS的游戏
- 内置 2M save sram
- 内置 16M menu flash
- 内置 128M 压缩 RAM，直接从SD解压运行
- 直接从 SD/TF 卡上升级到最新的核心





- 直接从TF(SD)运行 clean rom，无需任何补丁
- 支持NDS clean rom的合卡
- 内置16位的DMA 高速传输
- 内置 8Kb 内部高速缓冲cache
- 内置 2M save sram
- 内置 16M menu flash
- 直接从 SD/TF 卡上升级到最新的核心











- ● NEO2-SD 支持 SD/Mini-SD/MicroSD(TF)等，最大容量高达 4GByte
- ● NEO2-SD 支持 GBA/SP/GBM/NDS/NDS-lite 所有平台
- ▲ NEO2-TF 只支持 MicroSD(TF)卡，最大容量高达 1GByte
- ▲ NEO2-TF 只支持 NDS-lite 主机

- ● NEO2-SD 支持 SD/Mini-SD/MicroSD(TF)等，最大容量高达 4GByte
- ● NEO2-SD 支持 GBA/SP/GBM/NDS/NDS-lite 所有平台
- ▲ NEO2-TF 只支持 MicroSD(TF)卡，最大容量高达 1GByte
- ▲ NEO2-TF 只支持 NDS-lite 主机

HTTP://www.neoflash.com TEL:020-81013561 FAX:020-81013596



次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



最新口袋游戏推出啦，《口袋迷》本辑特别奉上独家超深度研究，同时还有隐藏要素大揭露，不可错过！除此以外，本期赠送超精美口袋神奇徽章以及皮卡丘造型记事本，绝对独家！还有正版游戏大抽奖哦！

口袋迷(6)

■定价：18元　12月1日出版

广大玩家期待已久的《标准掌机典藏》2006版终于来了！完全收集今年最新最热门的掌机游戏信息及攻略，并详细分解两大热门掌机的硬件及周边，值得收藏！

06年标准掌机典藏

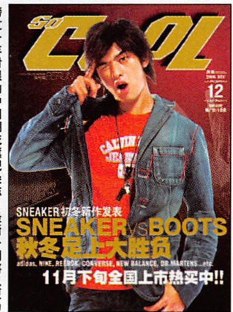
■定价：24元　11月6日出版



全面改版，栏目形式更加多样化，贴近国内。口袋妖怪十周年纪念RAH综述，敢达模型上市一手资讯，五星物语、飞跃巅峰、超兽机神、圣衣神话、死亡游戏李小龙12寸可动、幽灵骑士，全方位满足你对玩具的挑剔胃口。

TOYS(10)

■定价：9.80元　12月上市



跨过一年时限的中国潮流旗舰杂志，最新一期将以更为完美的姿态继续引领今年秋冬潮流颠峰。秋冬季最新服装服饰潮流强势推出。最酷的内容、最新的鞋款、销量期期上涨。

SO COOL 2006年第(12)期

■定价：15元　11月下旬上市



年度掌机游戏超大作《口袋妖怪 钻石珍珠》完全攻略本来了！秉承《绿宝石》攻略的大好口碑，掌机迷与口袋妖怪网再度携手打造国内最强口袋攻略本，最速最强万勿错过！

口袋妖怪钻石珍珠攻略本

■定价：14.80元（最后机会）　接受邮购



本期特别评测新世代主机会PS3，并详细分解操作系统，买机必看。热门游戏攻略《恶魔》、《暴风传说》完全攻略一期完结。

电子游戏软件2006年第23期

■定价：9.80元　11月15日上市



《口袋迷5》再度登场。本期将对口袋妖怪新作进行透彻研究，同时还有关于即将发售的《珍珠钻石》的总力报道。赠品本期华丽的送出口袋迷专用的冰晶水球，在游泳池中好好享受口袋妖怪带来的乐趣吧！

口袋迷(5)

■定价：18元（最后机会）　接受邮购



集人气最高的《鬼武者》系列之精华，融合全系列的人物插画设定、故事年表、开发者访谈、未公开原画、剧情解读等，还有精彩DVD附送，值得收藏。

鬼武者　幻魔戏本

■定价：19.80元　接受邮购



游戏史上第一个满分RPG游戏，游戏系统攻略，剧情对话，关卡难点，隐藏秘技第一时间全公开。DVD影像光盘，豪华版附赠男主角招牌挂饰收藏佳品。

最终幻想XII完全攻略本（豪华版）

■定价：24.80元（最后机会）　接受邮购

电子游戏软件

2006年第1～23期	9.80元

动感新势力

27～29、34、36、38～45期	9.80元
43、45期DVD豪华版(44期已售完)	15.00元

电子天下·掌机迷

第51～67期	5.80元

SO COOL（搜酷）

创刊秋季、冬季	15元
2006年1～11期(3期已售完)	15元
口袋迷(6)（新）	18元
06年标准掌机典藏（新）	24元
口袋迷(5)	18元

声优写真志	19.80元
游戏批评06春、夏、秋季号	12元
TOYS第(1～9)期(5期已售完)	9.80元
鬼武者　幻魔戏本	19.80元
最终幻想XII完全攻略本(豪华版)(最后机会)	24.80元

注：口袋妖怪钻石珍珠攻略本、SOS团活动全记录已售完

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取



■封面主题 / 星之卡比■

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

CONTENTS

Vol.67 2006/21

特别策划

PSP也要“换种活法”？……006
口袋妖怪最终BOSS列传……046

攻略战队

暴风传说全流程攻略……086
漫画英雄 终极联盟征程详尽解说……096
最终幻想5A剧情小说……108
最终幻想5A资料研究……120
星之卡比 参上!盗贼团全要素收集……138
Pinky Street闪光的音乐时段简明攻略……138

新作工房

勇者斗恶龙怪兽篇JOKER……020
火影忍者 忍列传……024
陆行鸟与魔法画册……025
不可思议迷宫 风来西林DS……026
Luminous Arc……027
怪物猎人P 2nd……028

软硬兵团

软硬特工网……056
掌上周边街……058
烧录天下：烧卡专栏……060

目录

电玩驱动站……064
PG评测团……066

新闻中心

新闻中心……010
日本掌机半月销量榜……015
仙人指路/市场云云……016
汉化情报/MOBILE动态……018

游戏单间

口袋基地……072
青青牧场……076
高达黑历史……080
CAPCOM频道……082
RPG乐园……084
NEO SQUAREENIX……086
SEGA日志……088

PG吧

PG BAR……146
问答无双……154
PG博客……156
游戏发售表……158

玩乐吧

口袋迷CLUB……034
WIFI天下……038
PG总动员……040
PG封神榜……044

本刊声明

■ 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问,对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询,敬请谅解。

■ 凡发现本刊质量问题,请联系本刊发行部进行调换。

投稿须知

1、 请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、 来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、 投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、 来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、 凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

招聘信息

编辑招聘要求：
1、精通日文（日语一级优先）
2、了解游戏文化及历史
3、有创意，擅长专题策划
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜
6、有工作经验者优先
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至—yp@vgame.cn



11月2日，SCE（Sony Computer Entertainment，索尼电子娱乐公司）发售了最新的PSP官方周边设备“轻松摄影（Chotto Shot）”。“轻松摄影”是一款可以插接在PSP本体上的微型照相机,通过这个设备，玩家将可以利用PSP拍摄数码照片。商品中还附赠了专用图片编辑软件《轻松摄影Edit》，能够直接在PSP上对拍下的照片进行各种处理。SCE在这款周边的发售上着力很大，通过各种渠道进行了宣传。近日，这款周边的开发负责人，SCE日本公司SCEJ摄影制作二部副主任长井伸树接受了记者采访，称这款周边“将使游戏方式产生改变”。



↑索尼电子娱乐日本公司摄影制作二部副主任长井伸树先生，主持了“轻松摄影”的开发工作。

——首先是个单纯的问题。为什么会想到做这样的东西呢？

长井： 我们沿着“不让PSP仅仅停留在掌上游戏机水平上”的思考方向，进行了各种各样的开发工作。作为从去年秋天开始的“改变游戏方式”计划的一环，我们希望在围绕网络与游戏机普及所诞生的周边领域提出关于新游戏方式的提案。这样，我们才决定发售GPS（指SCE预定于今年12月7日发售的另一款PSP专用周边“GPS Receiver”）和照相机。“轻松摄影”就是这样诞生的。

——“轻松摄影”这个名字是怎么定下来的呢？

长井： 定下这个名字用了很长时间。大概是迄今为止花时间最长的。起名的过程迂回曲折，名字从正经八百的到调皮搞笑的，出现了好多创意。

——《轻松摄影Edit》是这款商品的内涵所在，长井先生是什么时候接到它的制作任务的呢？

长井： 大约是今年春天吧。之前我负责开发《打工地狱2000》这款游戏软件，制作告一段落之后，我们开始考虑下一个计划。就在这段时间，团队内部谈起了“下次要是有照相机就有意思了”这个话题。以此为契机，我们开始制作《轻松摄影Edit》。我们得到的要求是“制作一款在编辑软件中也能显出新意，显出



↑设计过程迂回曲折的PSP专用照相机，对游戏方式创新的追求使这款周边的计划最终得以定论。

独特的作品”。上面对我们说“交给你们的话，一定能做出足够独特的东西来”。（笑）

——最开始你们想用这种照相机做什么呢？

长井： 首先，我们对“‘轻松摄影’的优点在哪里”这个问题进行了思考。我们需要分析在数码相机和拍照手机充斥的当今环境下，PSP能够做些什么。我们得出的结论是，应该把重点放在“大型液晶画面”和“PSP内搭载的大脑（CPU）”上。我们从这两点进行展开，并且将开发《打工地狱2000》时想出的关于照相机的点子融入其中，就变成了《轻松摄影Edit》。

——《打工地狱2000》时的点子是什么？



↑利用《轻松摄影Edit》编辑成证言影像风格的图片，图片中的模特就是长井先生本人。

长井：《轻松摄影Edit》里有一个将图像编辑成“证言影像”风格的模式，这就是从那些“想用照相机干的事”中想出来的。模式中经常能够产生创意，例如《打工地狱2000》就不仅仅是游戏，其中附带的“道具”要素可以使PSP主机变成一些小工具（例如让PSP变成一个可以通过屏幕闪烁出摩尔斯电码的应急灯）。我们在研讨中觉得新作品中有这样一种感觉会很不错。如果把这样的“玩法”延伸开去，应该可以做到更多的事。

——在制作这个计划时，你们有没有和数码相机、手机等现有照相设备对抗的意识？

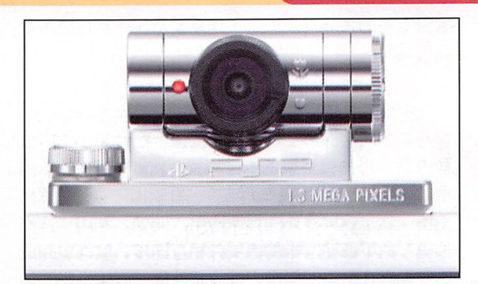
长井： 这方面虽然考虑过，但比起对抗来，我们的侧重点更加偏向“如何活用PSP主机”。所以，我们在这方面并没有太多烦恼。再说，制作的概念很早就已经确定下来了。

——听到“131万像素”的方案后有些什么想法？

长井： 一开始觉得有点少，但实际在PSP上进行过试验之后发现，并不需要为此担心。就算有300万以上的像素，如果不在PC上观赏或者打印，效果也很难发挥出来。而且，实际开始制作软件之后我们发现，像素太多会使图像处理时间增加，导致作业处理效率变低。

——“轻松摄影”中附带的麦克风和180度回转功能是怎样定下来的呢？

长井： 我们觉得麦克风是拍摄活动影像时不可或缺的。至于让镜头能够进行180度回转，我们认为拍摄时



↑镜头可以进行180度回转，拍摄自己时也可以一边看着屏幕一边拍，充分考虑到了使用便捷性。

始终能够看到取景窗会比较好，毕竟拍摄自己时还是需要看着屏幕的。另外在广角摄影时，近距离拍摄到整张面孔也是非常重要的。

——你们希望让哪些用户接触这款商品呢？

长井： 这是一款任何人都能玩得开心的商品，但我觉得从大学生到25岁之前这一段年龄层的用户会更适合一些，特别是对机械抱有兴趣的人会更充分地享受到其中的乐趣。另外，和孩子们一起游玩的时候，它也可以代替数码相机。

——软件中还准备了大头贴一类的边框，是不是也准备对应女性和儿童用户呢？

长井： 在东京游戏展上展出的时候，孩子们的反响非常强烈，很多孩子都拉着家人一起拍照。我认为其中的原因在于软件模式中准备了很多“有主题的东西”，操作起来非常容易。商品摄影功能的制作是非常专业认真的，但如果把一般摄影工具的操作菜单原封不动搬到PSP上，会显得过于生硬，不易被玩家们接受。在这一点上，我觉得我们的团队很好地找到了PSP和照相机的结合点。

——你们希望“轻松摄影”被使用在哪些场合中呢？

长井： “轻松摄影”最终调试完成的第二天，我恰好被邀请参加一场婚礼。我拍下了来宾们对新郎新娘的贺辞，用《轻松摄影Edit》编辑成了影像，并转换成AVI格式用投影仪当场播放，获得了非常强烈的现场效果。另外，和孩子们一起出去玩或者出去购物的时候，拍下活动的全过程，回家以后全家人一起靠在沙发上



↑活动影像的编辑非常有趣，利用便携工具完成从拍摄到制作的一系列过程，这在应用上很有价值。

欣赏PSP的大屏幕……这不也能营造出一种很好的家庭气氛吗？

——可以告诉我们具体有哪些有趣的玩法吗？

长井：“间隔摄影”和“逐格拍摄”在开发小组中很有人气。将拍摄下来的影像转换成AVI格式并加以编辑,这是比较高级的操作方法，“间隔摄影”和“逐格拍摄”就是这种操作的具体应用。例如，利用“逐格拍摄”拍下跃在空中的镜头并相互连接，就可以完成始终漂浮在空中的影像；或者将使用“间隔摄影”拍下的镜头进行快速播放，就可以看到以惊人速度吃东西的有趣影像。将15到20分钟左右的影像在15秒时间里快速播出是很有意思的。

——你们准备了很多类型的边框呢。



↑抽到“凶”还满脸笑容的长井先生。新型周边能够产生各种各样的乐趣，这正是SCE的计划所在。

长井：一开始尽是些普通东西，但我们觉得还是加入一些特色比较好。最后，软件中搭载了大量有趣的创意。我个人最喜欢的是“抽签”，不知道拍出来会是什么样，这非常有意思，比如满面春风的“大凶”什么的。（笑）图片边框是动员了制作组所有人一起做出来的。

——机能方面，“番犬摄影”非常有趣呢。

长井：“番犬摄影”是对声音产生反应而自动按下快门的机能，只要开启了这种机能，就会一直拍摄到电池或记忆容量用尽为止。制作组成员晚上把它架设在公司里进行测试。有一天夜里六点左右，它以惊人的势头拍摄了很多照片，可画面一片漆黑，什么都没有拍到。那天晚上没有任何人留在公司里，于是第二天组员都嚷嚷是不是发生了灵异现象。由于害怕，我们当时就把记录全删掉了。

——商品中搭载了麦克风,我一开始觉得与声音相关的机能会很丰富,但实际上似乎并没有得到太多的重视？

长井：现在只有调节音量和音高的机能。虽然我们也考虑了其它要素，但实际测试时发现这类机能会抢处理资源，于是我们就将丰富图像处理机能作为更优先的事项了。

——最多可以收录多少图像数据呢？

长井：收录数量根据图像的种类而定。JPEG有333个，AVI有333个，BHC（通过“轻松摄影”进行拍摄时使用的SCE专用格式）也有333个，也就是合计999个图像文档，拍满这个数量就到极限了。虽然333这个数字还可进行提升，但出于制作影集时便捷性的考虑，就定成333了。

——你们想过应该在《轻松摄影Edit》中采用哪一种编辑方式吗？

长井：最初很烦恼。我们有“在拍摄时直接加入效果”和“在拍摄之后可以进行编辑”两种提案。一开始我们想在拍摄时就能够套上边框，但后来觉得这样还是有些肤浅。拍摄不应该是“拍的时候有意思，拍完就完了”，而应该能够享受到编辑的乐趣。我们想把它做成一个能用尽PSP机能的专门软件，通过模式摄影和逐格摄影等机能让使用显得便捷，成为一款越用越能感觉到深奥的软件。

——编辑时的合成效果可以做多少种？

长井：它可以拍摄长度为15秒的影像。在同一段影像中进行剪裁，例如将7秒和8秒连接起来，这个是无法办到的。效果方面，叠层效果可以做11个，字幕效果4个，其它效果2个。在短短15秒的世界内，能够加入将近20个效果。

——15秒这个时间是怎么定下来的？

长井：虽然也有“拍摄时间延长一些比较好”和“画质再提升一些比较好”的意见，但最后还是将拍摄时间控制在了一部短广告的长度上。虽然更长的拍摄时间也能实现，但30秒到1分钟的影像编辑起来比想象中还要劳神。如果做成那样的话，就不是“轻松摄影”而变成“全力摄影”了。（笑）我们觉得，有15秒已经足以构成起承转合了。

——我用了一下，感觉在进行AVI转换的时候，这确是一个刚好可以忍受的时间长度。

长井：是的。如果是30秒，转换所花的时间就过长了。在《打工地狱2000》时也出现过同样的问题。尽量减少读盘时间，不让用户进行过多等待，这是小组内的基本思想。我们很重视使用时的流畅性，菜单画面很简明也是出于我们在这方面的执着。



↑富于冲击力的特殊效果也可以通过《轻松摄影Edit》实现，用户可以自行制做出有趣的短片。

——AVI转换以及VGA输出等等，在向PC的输出方面也有所考虑呢。

长井：是的。拍摄完成的影像目前还没办法从PSP向PC进行直接转换，但经过记忆棒是可以实现的。

——今后会不会举办自拍影像发表之类的活动？

长井：我们想在官方网站上举行登录用户参加型的活动。促进用户之间的交流当然也很重要，但我们还是想在一个更集中的环境下举办这种活跃气氛的活动。

——今后有什么后续服务吗？

长井：将来我们希望能推出带有更新机能的东西。目前在PSP上拍摄的影像还没办法直接上传到网络上，我们想在什么时候能够追加这项机能。

——在使用照相机的其它软件方面有没有什么准备？

长井：我们正在考虑，但目前还没有具体的计划。将来，我们也许会像PS3的《THE EYE OF JUDGMENT》那样用照相机拍下电子码（Cyber Code）或者QR码（QR Code），并设计出一些利用这种技术的计划来。如果能实现影像聊天那样的功能就更好，只不过技术上存在着壁垒，能不能顺利解决现在还不得而知。



↑下一个计划将会产生什么奇特而有趣的东西？SCE今后的新周边战略足以令人产生期待。

——现在说可能早了一点，“轻松摄影2”也非常令人期待呢。

长井：在那之前，我们想先围绕这个照相机推出各种游戏作品。现在，我们正在沿着这个想法对用户们的需求进行调查。等这些完成后，我们可能才会开始考虑下一步的计划。“轻松摄影”是PSP独有的新型照相机，请大家一定要试着接触一下。

——谢谢。

编辑点评

“使游戏方式产生改变”，这句话如今听起来，好像并不是出自一位SCE负责人的口中，反倒如同任天堂喊出的口号一般。在当前的时间点，索尼提出这样的发展方向，其中无疑包含了很多微妙的信息。

就在两年以前的这个季节里，伴随着新世代掌机的问世，任天堂公司“新型游戏乐趣”的理念传遍了整个游戏市场，而索尼使用的依然是多年来一直扎根于用户心中的品牌形象。从那以后，“创意的任天堂，技术的索尼”似乎已经成了掌机阵营对垒的鲜明旗帜。在2005到2006年的运作中，任天堂的NDS经历了从《任天狗》到《脑锻炼》，再到《动物之森》的几次飞跃，对游戏含义的扩展取得了空前的成就。在剧烈的市场震荡中，用新产品抢回原本属于GBA的市场份额，这并不是一件容易的事，但任天堂终究获得了巨大的成功。反观PSP在这两年间的奋战，虽然硬件质量在逐步提升，新游戏发售数量也逐步拉到了和NDS相近的水平，但由于缺乏NDS那样明显的市场增长点，在市场竞争中明显落了下风。

在当今业界的思维定势中，“扬长避短”已经是心照不宣的规则。各自发挥一己之长，以巩固商品的用户基础为先，不在弱项上和对手硬拼，这是任天堂和索尼都在使用的战略。优秀的多媒体播放功能和画面表现能力保护着PSP不会迅速从市场上消亡。但是，面对2006年年末家用台式主机大战爆发的现状，单凭“循规蹈矩”已经很难打开局面。PSP的前程究竟若何？“使游戏方式产生改变”就是当前的SCE给出的答案之一。

其实从广义上说，任天堂提出的“新游戏理念”是一个放诸业界皆准的原则。创新是发展的必然，具体到游戏领域，则必然反映为创意的变革。对于PSP来说，想找到新的发展方向，“找到新玩法”也同样是一条非走不可的路。PSP具有优秀的平台环境，发展技术含量较高的周边机器是一个很好的途径。严格来说，照相机并不是什么新鲜东西，几个世代以前的掌机上就曾经出现过类似的周边商品。但是就如同开发者言语中所表达的一样，是否能体现出新意，关键的问题还在软件上。周边的出现是一个契机，如果能够出现像NDS“Touch! Generations”系列那样具有闪光创意的游戏作品，那PSP依然存在“一鸣惊人”的可能。

如今，索尼已经把PSP专用周边的展示台和销售点搬进了自己的总部大楼，这充分显示出了索尼高层在游戏领域中走立体战略的决心。PSP的确应当换种活法，在思路的转换中，这部优雅的掌机还会找到属于自己的前程。

SCE的PSP和PS2的新颜色怒涛攻势！

SCE宣布将在11月22日逐步发售PSP和PS2新的外壳颜色。在欧洲SCE发布了许多新颜色之后，日本的SCE也不甘落后开始了颜色攻势。

首先PSP将会以11月22日发售“粉红(PSP－1000PK)”。12月14日发售“白银(PSP－1000SV)”，12月21日发售“金属蓝(PSP－1000MB)”这个顺序来发售。这些产品都曾经在9月份召开的“东京电玩展2006”中展出过了，当时虽然也展出了“金属蓝”，但是并没有决定何时才准备发售。现在和两种新颜色终于一起决定了发售日。

这次新颜色的包装经过了精简，只有最基本的PSP游戏主机、电源线和电池包构成，售价分别是20790日元，和现在的黑色版本和白色版本售价是一样的。现在开始PSP就有5种颜色上市了。还有为了配合“粉红”版本PSP的发售，，流行小饰品品牌“Samantha Thavasa”和索尼共同进行合作，策划了一系列针对“粉红”PSP设计的小饰品。

而PS2方面，“丝绸银(SCPH－77000SS)”和“粉红(SCPH－77000PK)”会在11月22日发售，售价为16000日元。“粉红”将进行限量发售。

“丝绸银”虽然是只在2005年11月发售了一次的限定装，但是因为“大量的玩家希望继续贩卖这个颜色的PS2”，所以这次不再限定数量进行发售。不过型号改为了最新的“SCPH－77000”型，和之前的“SCPH－75000”有所差异。

这个包装里面有PS2游戏机本体和同颜色手柄一个、电源线、AV线。其它和现存版本都一样。

11月11日，PS2后继机种PS3即将发售，这次发表2种新颜色表明在PS3发售后，PS2的贩卖还将继续。









↑新色主机既是延续产品生命力的必要手段，也是实现用户层细化的必经之路。



BANDAINAMCO公开PSP《世界传说》的新内容



BANDAINAMCO公开了预定于12月21日发售的PSP用RPG《世界传说 光辉神话》的最新情报。

《世界传说 光辉神话》是需要制作一位原创的角色，然后进入《传说》的世界进行冒险的一款RPG游戏。在这个游戏里，《传说》系列中曾经登场的各个耳熟能详的角色都将登场，并且可以和他们一起冒险。

本作里有一个对获得的材料进行加工就能得到道具，还可以强化装备道具的“生产系统”。

要进行生产，就必须首先得到“图表”，“图表”在游戏中可以获得。生产分为4个项目，分别是“料理”“锻冶”“服饰”“道具”，并且对应相应的技能。该方面技能的熟练度越高，就能进行更高级的生产，熟练度到达一定程度该技能就会提升等级。

例如在制作道具的时候，这时技能熟练度还比较低，即使有“图表”可以进行生产，也很有可能会失败而无法做出道具。而且“强化”武器的时候技能等级越高，就能让武器提升的能力越高。所以请努力提高熟练度，以高性能的武器和道具为目标吧！

PSP《魔界战记P》发售前最后预热



日本一公布了即将于11月30日发售的PSP用史上最凶恶搞战略RPG《魔界战记P》的最新情报，售价普通版本5040日元，初回限定版7140日元。

《魔界战记》系列自2003年1月30日发售以来就凭借其出色的策略性、独特的游戏系统和超级搞笑的剧情赢得了玩家的喜爱。《魔界战记P》是移植自PS2版本的《魔界战记》，



PSP版的《魔界战记P》在剧情和系统上将基本与游戏的PS2版保持一致，在PS2版本的基础上PSP版还将增加非常多的新要素。PSP版将会追加新的剧情和迷宫，除了本篇之外的2个新的EX地图,在该地图还会遇到PS版《魔界战记2》的主人公。为游戏的PS2配音的原班人马也将为PSP版配音,而且新增的剧情也将有全程语音。

PSP版中追加了“记录屋”“音乐店”“魔界图鉴”等最新系统场所。“记录屋”是能查看各类物品收集和剧情收集等数据的地方。“魔界图鉴”可以随时看到过去在战斗中遇到过的巨兽的图鉴。“音乐店”而是收录了游戏中播放过一次的音乐，如此一来玩家就可以随时随地听到自己喜欢的战斗音乐了。这些都是能刺激玩家游戏的欲望。

最后介绍一下普通版本和初回限定版本游戏包装里内容的差异。初回限定版赠送了3张《魔界战记》的原声CD。如果受到本作“迷惑”的玩家绝对不能错过这些关于《魔界战记》“核心”的东西。

KONAMI发售《合金装备索利德OPS》PSP用迷彩装！

KONAMI预定于12月21日发售PSP战略谍报动作游戏《合金装备索利德OPS》。为了配合这个游戏的发售，推出了限定版颜色的PSP同捆包装，分别是“奖品包”和“KONAMI风格限定版”，售价为“奖品包”29190日元，“KONAMI风格限定版”39690日元。



PSP的《合金装备索利德OPS》是大受欢迎的战略谍报动作游戏《合金装备》的系列最新作。新作还可以利用PSP的无线网络技能，加上PSP用位置观测系统“GPS接收器”（需要另外购买），就可以搜集同伴，编成自己的部队和其他玩家进行对战。

“奖品包”除了游戏本体外，还有SCE公司协助制作带有《合金装备》系列世界观味道的迷彩外壳，可以安装在PSP主机上。

“KONAMI风格限定版”则是只能在KONAMI自公司的英特网贩卖网站“KONAMI风格”上购买到的限定版，内容除了“奖品包”包括的内容外，还有蛇皮制的原创外套“Skin of a Warrior”和蛇皮制原创皮带“Tail of a Killer”。

NDS大作《逆转裁判4》发布试玩！





CAPCOM公司制作的在GBA上大受欢迎的另类律师辩护游戏《逆转裁判》最新作，即将在NDS上发售的《逆转裁判4》将于10月26日到11月8日在日本各地的“DS加油站”提供试玩版下载。

《逆转裁判》是在GBA时代开始大红大紫的名作系列，以略带非现实的世界扮演律师进行辩护的游戏。前3代以成步堂龙一为主角完成了三部曲之后，这次将由全新的角色出演《逆转裁判4》。

游戏时间设定为前作《逆转裁判》7年之后，初出茅庐的新人律师王泥喜法介将第一次站上法庭面临考验。而神秘的女一号魔术师美贯也会来点神奇的魔术帮助王泥喜破案。而老角色如成步堂也会在后面一一登场。

这次试玩只在10月26日到11月8日进行，拥有NDS的玩家可以在日本各地的“DS加油站”下载，只提供第一话初始内容的试玩。国内玩家届时也许可以在网上下载到试玩版。本作预定于2007年春发售。



←《逆转裁判》如今已经是NDS主机上的常青系列之一，续作的游戏制作和商业规划也变得越来越精细。预先发布试玩版已经是不可回避的宣传方式。

韩国最大规模游戏展“G★2006”今日举行！

韩国最大规模的游戏展“G★2006”(GSTAR：Game Show & Trade、All-Round)于11月9日举行。今年游戏展还是在位于京几道高阳市的韩国国际展示场(KINTEX)举行。会期从11月9日到11月12日，总共四天时间。全部时间都是一般公开日，入场费5000韩元，小孩3000韩元。

“G★”是韩国政府强力支持的韩国游戏展会。近年来韩国网络游戏进入低潮，为了取回过去那样的国际竞争力，于是召开了这个一年一度的游戏展会。这个展会是以面向一般玩家为方针，继续强化韩国产网络游戏和PC游戏在亚洲的地位，继续推动韩国游戏在亚洲的出口。所以这个展会和一般意义的“东京电玩展”、E3之类有所不同。

韩国各个著名在线游戏厂商均拿出看家大作，当然这些大作还是以MMORPG为主，看来MMORPG对于网游来说就是霸主一样的存在。

韩国网游曾经在亚洲风靡一时，远超日本,不过近年来因为粗制滥造出现了低潮。但是瘦死的骆驼比马大，现在韩国需要自我反省，推动网游的改革，注重游戏性和趣味性，才能继续韩国网游的辉煌。



↑韩国近年来的游戏业发展状况有目共睹，大型展会的召开更预示着商业化的成熟。


↑韩国游戏已经跳出了单纯网游的圈子，开始入主家用游戏和便携游戏，其发展模式颇有值得借鉴之处。

PSP升级脚步不停，2.82出世！

SCE不久前才刚刚发布了2.81这个PSP的修正版本,几乎没有什么新功能加入,可以推断是为了客服破解而做出的调整。时隔没有多久,SCE再次进行了系统软件升级,这次升级到了2.82版本。

因为现在SCE已经彻底将自制软件视为最大的敌人,加上目前已经可以用2.71版本的PSP完美运行出最新2.80版本的游戏,这让SCE非常不满,系统软件升级在所难免。但是这么频繁的升级就是对付自制软件的唯一办法么?至少一直到现在这个办法都并没有起到多大效果,反而使正常使用的用户进行了非常繁琐的不断升级怪圈。

就让我们看看2.82版本的新特性：

可以浏览带flash内容的网站
增加在浏览器底下的连接设置
在Location Free Playr 里增加自动比特率
可以UMD视频设置里用L/R键
看UMD视频的时候用L/R键可以取消跳章功能
增加AAC播放的支持
中文语言作为新语言加入
RSS频道增加设置选项
可以通过浏览器下载Demo演示至记忆棒
修正Locatioin Free Player视频输出不正确的问题
可以通过RSS下载视频与图像
可以通过AP来注册Location Free Player
可以播放AAC格式的.3gp文件
可以保存所播放的音乐，图片与视频至记忆棒

システムソフトウェアバージョン2.82 アップデート開始
PSP®「プレイステーション・ポータブル」
Version 2.82


TOYS
定价：9.80元
上市热卖中！
特别策划
万代敢达模型大赛2006 华北赛区
参赛作品深度综合报告
重磅专题
变形金刚 MP-03 全面研究+红蜘蛛系列总结
机器人工厂
宇宙海盗
十字先锋高达X-1
夏亚专用大魔改造
轰鸣车间
圣斗士圣衣神话 神斗士 齐克弗里德
仙女座最终青铜圣衣
18k的光辉 超越玩具常识——黄金侠
POWER OF LOVE ——大魔神套装
极品全方位
加勒比海盗 亡灵宝藏
头文字D 秋名山漂移传奇
更多充沛内容 精致赠品
敬请关注《TOYS酷玩意》第9期
酷玩意
Vol.9
邮购请注明："TOYS酷玩意9" 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

纵观掌机业界风云变化

日本掌机游戏半月销量榜

随着圣诞商战临近，有更多的新面孔出现在本期的销量榜中。但DS的王者地位依然不可动摇。

10月16日-10月29日 TOP 10

GBA平台的《FF5A》获得了相当不俗的成绩，已经拥有了近20万的销量。DS的《暴风传说》销量也表现平平。NAMCO大作《皇牌空战X》仅有5万销量。

1 DS → 口袋妖怪 钻石/珍珠

●任天堂 ●RPG ●2006.9.28



双周销量：**440915**

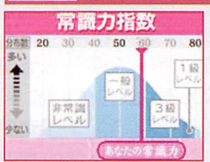
累计销量：2752246

怪物软件向500万目标勇敢地迈进吧！

2 DS NEW 常识力鉴定DS



●任天堂 ●ETC ●2006.10.26



双周销量：**205733**

累计销量：205733

又是一款另类作品，但销量依然非常让人满意。

3 GBA NEW 最终幻想5A



●SQUARE・ENIX ●RPG ●2006.10.12



双周销量：**193967**

累计销量：193967

GBA平台最后的辉煌将由《FF》系列来书写。

4 DS NEW 暴风传说



●BANDAINAMCO ●RPG ●2006.10.26



双周销量：**83298**

累计销量：83298

过短的流程沉闷的战斗，这样的销量已经说明了一切。

5 DS ↓ 新超级马里奥兄弟



●任天堂 ●ACT ●2006.5.25



双周销量：**64046**

累计销量：3292355

天皇游戏依然保持霸者气势，继续保持在前五名。

6 DS NEW 激斗！自制机器人DS



●任天堂 ●ARPG ●2006.10.19



双周销量：**61286**

累计销量：61286

网络对战乐趣无穷，带给玩家全新尝试。

7 PSP NEW 皇牌空战X



●BANDAINAMCO ●STG ●2006.10.26



双周销量：**52312**

累计销量：52312

画面依然那么出色，销量依然那么惨淡。

8 DS ↓ 更锻炼大脑的DS训练



●任天堂 ●ETC ●2005.12.29

双周销量：**47755**

累计销量：3366534

相信这款游戏再过个几年还会有人买的。

9 DS ↓ 汉检DS



●任天堂 ●ETC ●2006.9.28

双周销量：**39815**

累计销量：196842

依然保留在销量榜前十名的本作已经很说明问题了。

10 DS ↓ 欢迎来到动物之森





●任天堂 ●ETC ●2005.11.23

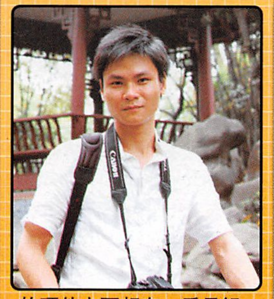


双周销量：**30982**

累计销量：3306924

怪物软件长卖步伐有所减缓，但依然后劲十足。

窗外专栏



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

神卡在手 别无所求

之前为大家评测了Acekard这款能实现100%NDS游戏兼容性并且免刷机的烧录卡，而本期截稿前收到了Acekard成品版，于是本期专栏就和大家唠叨一下Acekard。

打开包装，就可以看到Acekard躺在正中，这一设计有助于保护卡带不受冲撞。随卡附带了一本说明书，这很让人意外，因为现在烧录卡基本上都是没有送说明书的，目前仅仅有DSLink赠送一张说明“纸”，其它的烧录卡都不送说明书，而Acekard这本说明书印刷比较精美，材质也较好，惟一遗憾的是没有配上图片说明，主要是印刷前Acekard Manager还没有定型，所以希望以后能够加上图片说明。虽然在说明书上面提到了随卡附带光盘，但是由于本次发售时间仓促，实际上没有拿到光盘，应该会在以后提供。

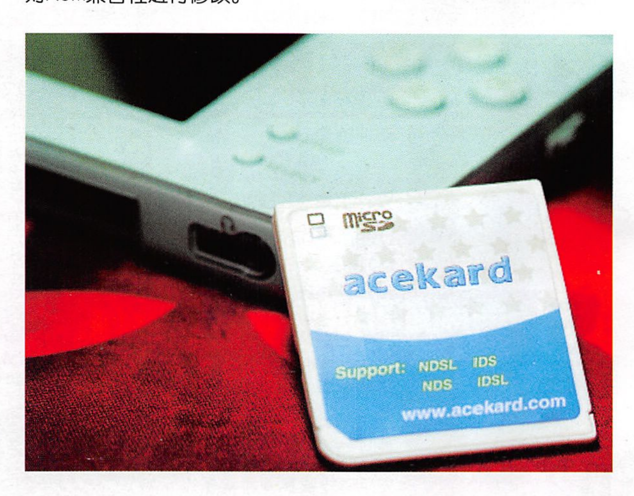
其实，无论什么包装啊标签啊都是其次，卡带做工才是最关键的，Acekard的成品做工倘若按10分制来算，云云可以给它7分，DSLink可以得到8.5分。为何得7分呢？实际上最初我是想给8分，因为它的外壳做得还行，材料尚可，接合处也凑合，但是卡带显得略厚了一点，所以不如DSLink在NDSL上插拔那么自如，当然，也并非很紧，试了美版、日版、台版、欧版、神游版五种NDSL，在插入状态按一下都可以正常弹出来，但是取出来的时候能够感觉到阻力，不像DSLink那么顺畅。其原因之一：TF卡座为弹出式设计，而DSLink的卡座不是弹出式设计，要把卡取出来得用手抠，Acekard则只需要按一下TF卡就会探出来，比较方便。其原因之二：卡带正面有一个比较大的MAXII芯片，就跟EZ PASS3、PASSM3 MINI等引导卡一样。

收到卡带后，也收到了厂家新发过来的新版程序，新版程序在存档选择方面进行了改变，而且界面美化了（仿Mac OS界面）。Acekard不用像其它烧录卡那样频繁更新PC端程序的必要，就好比云云从9月下旬拿到Acekard Manager初版一直用到现在没有任何游戏不兼容，Acekard要更新PC端程序，其重点在于未来的磁盘整理功能，以及其它一些功能完善，而无需对Rom兼容性进行修改。

Acekard有关区域码的设计也算是烧录卡的创举。每一块出厂的Acekard都会拥有一个独一无二的区域码，用于识别身份，譬如第一张出厂的Acekard，那么它的区域码就是1，这张区域码为1的Acekard肯定人人都想拥有吧？哎哟，大家……很不幸，这张卡被云云私藏了。^O^

实际上，Acekard厂商的态度是，宁可把上市时间延迟，也要让用户满意。为什么这么讲呢？因为人都有自知之明嘛，厂商也明白，哎哟我的卡带Logo设计得这么丑，好么面子啊，拿出去会被人打吧（爆笑）？

从云云第一次拿到AK到现在，在NDS游戏兼容性上面，确实没有出过任何问题，在没有更新内核以及PC端程序的基础上，新出的几十个游戏全部都可以正常运行而不需要打补丁、修改Rom，需要做的仅仅是用拷贝软件将Rom拷贝到TF卡里，这样的卡，对于追求兼容性的玩家而言，还有什么要求呢？



严俊专栏

应援团再登场 又是爱又是恨



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

转眼间就进入深秋季节了，早晚穿棉袄中午光膀子，一个不留神就感冒了，这头痛脑热的打游戏也没了劲头，本期我想还是先给诸位大人们请个安，天儿凉了您给添件衣裳。说句实话这段时间忙于分店的装修，市场这一块也没太多去关注，相对来说PSP方面的事情要多一些，首先早前一度疯涨的记忆棒掉回甚至比原价还低一点的水平线，2G棒也算是进入最后的普及阶段吧，恐怕再接下来就要把主流位置让给4G棒了，不过4G棒要普及的话价格依然是关键。从现在的行情来看一条4G比二条2G棒加起来还要再稍贵一点，了解存储媒体的人都知道，按照常规双条拼装价是绝对比单条价格高的，那么也就是说4G的价格暂时还不算合理，应该还有很大的降价空间才对，所以有意升级记忆棒的玩家不妨再耐心等待一段时间再说。周边产品方面已经公布了很久的PSP专用摄像头终于面市了，虽说SONY官方标榜130万像素，但实际使用效果则要缩水不少，有时候甚至可以说和30万像素的手机也看不出太大的区别来，特别是没有额外照明光源的设计，等于扼杀了玩家在夜晚拍照的乐趣，在外部光线不足的情况下拍出来的效果简直就是一团乱麻，另外没有同期推出对应摄像头的游戏更加是降低了玩家的购买热情，总的来说这样一款周边只是用做普通拍照的话是没有理由向大家推荐的。当然了，如果今后SONY发售了摄像头专用的EYE TOY游戏又另当别论了，不过如何充分利用相对电视来说的狭小屏幕空间来表现游戏精髓也是一个难题啊，相信不久后SONY就会给出答案的，届时我们再给这款产品下定论吧。

马车与跑跑，这似乎是近期非常流行的热门话题，这本源于任天堂状告跑跑抄袭一事，其实在此之前国内就有不少铁杆掌机饭向我诉苦，说是经常在玩马车的时候被旁人说闲话，说马车很像跑跑还不算，更有甚者还以为是马车抄袭了跑跑，TV玩家都知道是马车在前，但毕竟在国内网游玩家占了绝大多数，黑的也变了白的，你争了个半天说实话最后也只能是气死自己，还不如舒舒服服玩自个儿的。我是TV玩家出身，自然是知道马车，不过跑跑我也有玩过一段时间，跑跑是以马车为蓝本来制作是肯定的，我不说抄袭吧，至少是大范围的借鉴，或者说是拿来吧，但必须承认的是跑跑确实有它的亮点，青出于蓝，那么是否胜于蓝我不好说，但在国内的人气度和品牌认知度肯定是跑跑绝对占优。我们也只能是希望国内的掌机事业能够有所突破，至少是让更多的人知道和了解，在这里恐怕除了咬牙切齿做无奈状之外，也只能是代表全体掌机饭和任饭喊一嗓子：马车最高。

日前NDSL上了个比较有搞头的游戏节拍特工，再度引发了触摸控们的热情，不过就在大家都在爽呆的时候，又有不少人跳出来心疼自己的宝贝机器了，其实这也难怪，应援团确实是史上最毁屏幕的游戏之一，玩家都是爽着爽着下手的力度就控制不住了，等完事才发现那个后果真叫惨，其实在这里有一个比较实用的小窍门，就是使用细头的医用棉签或化妆用棉签代替触笔，虽说精确度确实无法和触笔相提并论，但在保护屏幕方面绝对有效，诸位不妨一试。相比之下，同期的另一款游戏胜利十一人换来的只是骂声一片，界面倒是挺干净的，不过到了实际游戏画面简直惨不忍睹，语音方面更是令人失望，其实我们早料到NDSL蹩脚的3D机能是无法胜任这类游戏的，但这一次玩家最为不满的是厂商的制作诚意，同样是3D足球游戏，相比之下FIFA在NDSL上的表现就远比WE来的好。另外，在沉寂了一段时间之后，神游终于又有大动作了，日前先后发售了珠光红版本的SP和NDSL，相信这两个新色调的主机特别是NDSL将会获得不错的市场反响吧，再有一个月就是圣诞档期了，我想神游是不是有必要趁这个绝佳的机会推一款中国独占限定版呢，还记得当年的中国龙SP，那个就抄作得挺成功嘛。

PSP	1450
NDSL	1150
IDSL	1190
小神游SP	650
翻新GBA	320
翻新SP	420



2006-11-9 NDS《淘金者》汉化版发布



NDS游戏最近汉化的比较少，这款由TGB汉化工作室汉化的游戏值得注意，具体情况如下。

机种：DS
编号：0637
名称：淘金者
语言：简体中文
汉化：TGB汉化工作室
完成度：98%

汉化人员：

翻译：火舞烈、幽静阑珊、yeyezai
校译：yeyezai、灰米
美工：yeyezai

汉化说明：

本汉化版为98%汉化版，部分内容暂未汉化，技术问题有待解决。

若有其他问题，请访问TGB论坛http://www.tgb.net.cn。

2006-11-08 美版皇牌空战X汉化公测 第三版发布

之前我们已经见识到PSPChina的效率非常高，这次他们和雷神汉化组合作，把PSP刚推出不久的游戏《皇牌空战X》进行了汉化。下面是汉化的具体情况。

公测第三版发布时间：2006-11-8 18:00正式发布

1、修正了21个错误和不妥之处，累计32处，给测试玩家一个更好的测试环境。欢迎大家下载测试，但是未经允许，禁止转贴、发布。详细参见本区置顶的PSPChina汉化组汉化补丁使用协议申明。

2、支持在汉化版的基础上打补丁。

3、支持繁体版操作系统。

4、为感谢测试玩家努力抓虫，凡是抓到一个未出现过的虫子，汉化组给于一定的p币奖励。

安装方法说明：

1、本次皇牌空战的补丁制作由pspchina软件区版主aeolusc亲自制作，采用exe补丁方式，补丁大小约900kb。

2、打补丁之前请备份原版iso，每次补丁更新版请在原版iso上执行补丁程序。

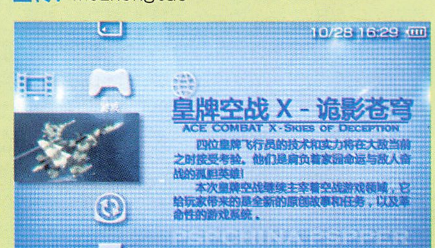
3、不支持cso打补丁，cso请先用工具转换成iso，打完补丁后，再转换成cso。

4、安装的时候，只要执行补丁程序，按下“应用补丁”按钮，指定需要补丁的皇牌空战iso文件即可，程序打补丁期间耗时约5-10秒，视你的电脑配置而定。

5、游戏运行：请设置psp的语言为英文或中文，才能正确显示汉化版。

汉化小组成员：（PSPCchina&雷神汉化组）

策划： bluekiller 爱在天涯
程序： aeolusc 爱在天涯
美工： bluekiller 爱在天涯
翻译： koutan 跑调歌圣 毛毛 Wが側にいる
宣传： mozhongtao





文、责/剑纹

非官方消息：N-Gage QD重新投入市场

著名IT网站Register报道称，诺基亚计划将停产的N-Gage系列游戏手机重新生产，而且新一代N-Gage也将以全新的外观和性能呈现在人们眼前。报道称NG2的速度是NG的3到4倍，并且配有3D图形加速芯片。配备了最新版本的Symbian系统，但是不能向下兼容，就是说老游戏不能运行。到底如何，让我们拭目以待吧！



↑传说中的NG2。

↓传说中的玩游戏时的"变形状"。

史艾新手游MONOTONE简介



介绍一款史艾手机游戏新作，虽然这款游戏国内的手机游戏玩家很难玩到，但是其游戏创意和开发方式很值得借鉴。

《MONOTONE》是一款手机专用的原创RPG。这部作品的开发中尝试了向一般手机用户定期募集剧本、怪物和登场角色的方法。投稿作品会在用户中进行投票，获得第一名的设计将进入游戏之中，并随时提供下载。

在这款游戏中，玩家将成为主人公的"随从"，通过选择各种任务发展剧情，通过解谜式动作进行战斗，使被夺去颜色与声音的世界逐渐恢复原来的面貌。游戏中获得的点数除了可用来交换武器防具，还可以换得手机铃声和手机壁纸。野村哲也等参加了这款作品的概念设计。

作为i-mode对应的游戏，这款作品从9月22日开始提供体验版的免费下载，并从11月6日开始提供正式版下载。在正式版中，武器种类、手机壁纸、手机铃声及冒险区域等各种要素都得到了扩充。这款游戏的收费是每月210日元。另外，手机版的《圣剑传说》也发售了。

小技巧：使用模拟器玩手机jar游戏

和游戏机模拟器一样，手机游戏也是有PC上的模拟器可以用的。这样在网上下载到的免费或者试玩版游戏就不必辛苦地传到手机上玩了。给大家介绍一个简单的程序NHAL win32，它就是一个手机jar游戏模拟器。运行方式非常简单，把每个jar游戏生成可执行文件，然后运行就可以玩了。



战斗情报详细大公开！

同伴觅得






NDS	SQUARE・ENIX	2006.12.28
	RPG	1-2人/5040日元
勇者斗恶龙怪兽篇JOKER		对应触笔

用觅得攻击让怪兽变成同伴吧！

本作战斗的关键就在于让怪兽变成自己的同伴，只要在战斗中使用“觅得”指令，主角就会发动“觅得攻击”，使怪兽的“觅得率”上升，目标怪兽就有可能变成同伴。画面右上角的百分数是成功与否的关键，一旦觅得失败的话就会激怒怪兽。

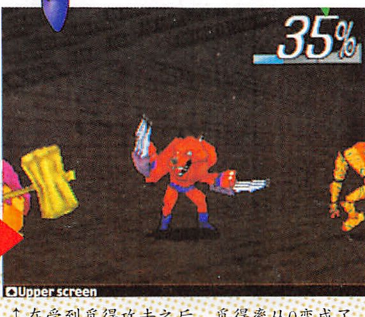


←使用觅得之力就能发动觅得攻击。




↓选择想要收服的怪兽，对其发动觅得攻击。





↑在受到觅得攻击之后，觅得率从0变成了35%，即使是1%也有机会哦！

两种类型的指示带来不同的战斗方式

各种指令



玩家的指示决定怪兽的一举一动

使用“命令”指令后，同伴怪兽们的一举一动都由玩家指定，包括为每个同伴怪兽指定攻击目标这种细致的操作。

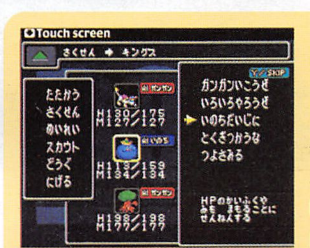


↑让银色恶魔使用闪电咒文。

→然后选择要攻击的敌方目标。

↑银色恶魔按照命令指定开始咏唱闪电咒文。

作战 让怪兽根据四种作战指示自行战斗



↑向每一只同伴怪兽分别下达作战指示。

使用“作战”指令，可以向同伴怪兽分别下达“全力进攻”、“自由战斗”、“保命优先”、“不用特技”四种作战指示之一，怪兽们参照指示自行战斗。





↑得到全力进攻的指示后，怪兽会不吝惜发动强力魔法。

←使用HP回复魔法优先保证自身安全的指示。

以玩家之力对同伴怪兽进行支援

玩家能以主人的身份对作战的怪兽进行支援，例如使用道具回复怪兽的异常状态等。



→怪兽们用的武器可以在道具店里买到。

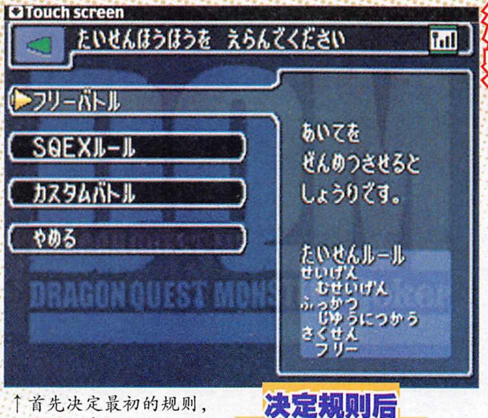
↓→对中毒的怪兽使用解毒草。











↑首先决定最初的规则，可以用厂商制定的规则或者自定义规则。

决定规则后战斗开始

测试实力的无线对战

通信对战可以用来测试同伴怪兽们的实力，同时也是对身为主人的玩家实力的测试，对战规则是可选的，可以用原本就制定好的规则，也可以根据自定义规则来玩。而对战模式除了两人对战的单独比赛之外还有多人参战的淘汰赛。所谓淘汰赛就是在无线通信范围内的玩家随机选择两人进行对战，取胜后就能与新的对手较量，挑战连胜次数最大记录的模式。

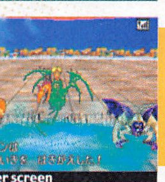








约克队的怪兽视点







↑对战时可以让AI自行战斗，也可以由玩家来制定详细的战略。

神兽

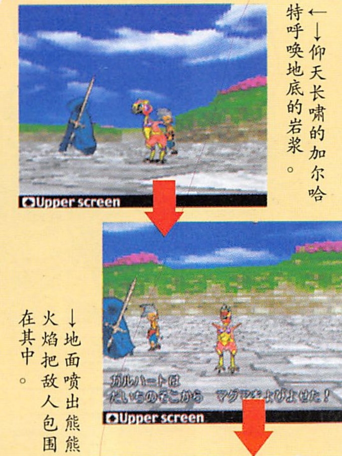
可成为同伴怪兽的两只新神兽！

游戏中的神兽都能够说人类的语言，并能使用特别的力量，但是根据游戏画面来看，似乎每次只能有一只神兽出场，无法让几只神兽一起战斗。

操纵火焰之力
加尔哈特



外形类似幼鹰的神兽，双翼还有可能继续成长，使自身速度提升，战斗时能够呼唤岩浆，以火焰之力进行攻击。



←↓仰天长啸的加尔哈特呼唤地底的岩浆。

↓地面喷出熊熊火焰把敌人包围在其中。

以火焰包围敌人！



以巨大的岩石砸向敌人！

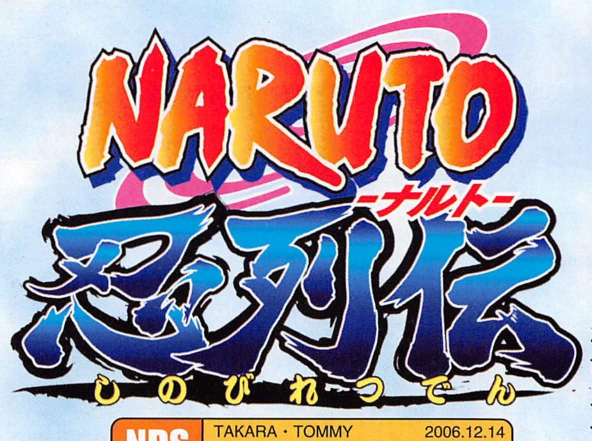
グラブゾンは
じめんをなぐりつけ　じひびきをおこす！
Upper screen

↑岩石像回应震动一般纷纷落下。

↑→以双手用力捶击地面引起震动。

外形类似猿猴的神兽，四肢和身体都包裹着保护物，看起来很具攻击性，战斗时利用大地之力以岩石进行攻击。

操纵大地之力
古拉布纵





NDS	TAKARA・TOMMY	2006.12.14
	FTG	1-2人/5040日元
火影忍者 忍列传		对应触笔

《火影忍者》的新游戏来咯！这次的游戏类型是3D格斗游戏哦！目前可以确定的出场人物有旋涡鸣人、宇智波佐助、春野樱、旗木卡卡西、李洛克、日向宁次、手鞠、奈良鹿丸八人，忍者大战即将在DS上展开！

战斗 在3D空间里自由移动

本作的游戏人物和战斗场地全部都是以3D来表现的，除了左右方向外，还能进行前后移动，向对方发起各种方向的攻击，利用广阔的3D空间来自由移动和战斗吧。

旋涡鸣人



↑对战人物一般分左右两边站立，利用忍术和格斗技巧攻防。

↓加入3D概念后，还能在前后方向上进行移动。

还能前后移动

道具 触摸操作使用道具

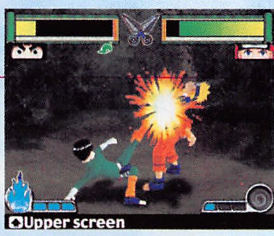
只要点触下屏幕显示的道具，就可以马上使用，各种效果的道具对战斗很有帮助。

宇智波佐助





→即使处于劣势也可以借助道具来扳回局面。



↑道具分为回复系和支援系等种类，具体入手方法还不明。

チョコボと魔法の絵本

NDS	SQUARE・ENIX	2006.12.14
	RPG	1-4人/5040日元
陆行鸟与魔法画册		对应触笔

使用卡片进行战斗的对决



在小游戏和地图上得到的决斗卡片，可以用来与遭遇的怪物进行卡片战斗，卡片上的召唤兽会出现在地图上，以自己的各种能力战斗，伊弗里特、伊瓦、仙人掌君、菜刀王、巴哈姆特等召唤兽都会登场哦。





↑从收集的卡片中选择一张，决定先手顺序。

↓攻击成功的伊弗里特使用火焰能力战斗。



伊弗里特发动山火！



与对手的卡片匹配

↑攻击方卡片的魔法阵上有剑的标志，而对方卡片的相同位置没有标志，则攻击成功。



↑利用Wi-Fi可以和朋友们进行对战哦！

解开魔法画册之谜

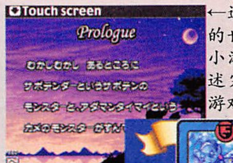
陆行鸟进入画册的世界后，挑战小游戏来拯救自己的伙伴，完成小游戏后就能得到决斗卡片。

1 探索魔法画册的世界

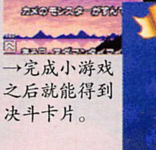


←寻找地图上各处散落的魔法画册。

2 玩小游戏收集卡片



←进入画册的世界挑战小游戏，叙述完毕后小游戏开始。





→完成小游戏之后就能得到决斗卡片。

3 用收集的卡片战斗



←使用卡片与地图上遭遇的怪物进行战斗。

魔法卡片的查看方式



魔法阵

能力和效果

卡片上下左右的四色魔法阵是战斗的关键所在，卡片中央的剑标志是能力标志，匹配成功后就能进行攻击。

不思議のダンジョン 風来のシレンDS

NDS	SEGA	2006.12.14
	RPG	1人/5040日元
不可思议迷宫 风来西林DS		对应触笔

DS版部分原创怪兽介绍

《风来西林DS》虽然是SFC版的移植作，但是游戏中加入了很多新要素，其中之一就是SFC版所没有的原创怪兽，此外还有系列其它作品中出现过的怪兽加入哦。



↑新迷宫中会有怎样的怪兽呢？

风来西林DS版怪兽大全之 拥有强力特殊技能的新怪兽

强力火焰攻击 小火龙



↑小火龙的火焰攻击会造成无视防御的固定伤害。

盯住目标不放 黏土巨人



←一旦被黏土巨人近身后，就无法移动了。

→无法逃离时就只能被迫战斗了，可能会遇到大危机。

电动螺旋桨攻击 咔啦企鹅



↑对恐怖的电动螺旋桨攻击，只能用卷物来破坏，但是也可能会使自己的一些重要道具损坏。





讲述人类组织鲁米纳斯教团与魔女之间战斗的《Luminous Arc》将于今冬发售，本次介绍与教团的伙伴交流的系统和魔女方的两位新人物。

NDS	MMV	2006年冬
	SRPG	1-2人/5040日元
	Luminous Arc	对应触笔



与同伴交谈的"战后休息"系统

←回合制的战斗根据地图的不同有各自的胜利条件。

战斗结束后
战后休息开始

选择交谈的同伴



←在参加战斗的角色中选择一个作为交谈对象。

选择回答选项



←根据同伴的提问内容，选择合适的回答选项。



→答案选择影响到同伴的反应和相性变化。

同伴作出反应



可能得到礼物





↑交谈结束后根据相性情况可能会得到稀有道具作为礼物。

绿之魔女 玛碧



掌管大地与树木的绿之魔女，拥有正义感的她与红莲魔女关系并不融洽。

云之魔女 薇薇



掌管风的云之魔女，性格让人无法琢磨，很讨厌为麻烦的事情而努力。



PSP	CAPCOM	2007年2月22日
	ACT	1-4人/5229日元
怪物猎人P 2nd		记忆卡容量未定

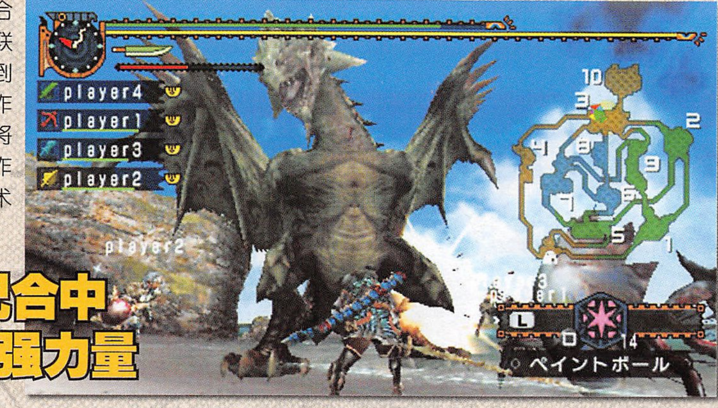
在崭新的猎人集会所中，和同伴一起向着充满艰险与未知的狩猎任务进发！

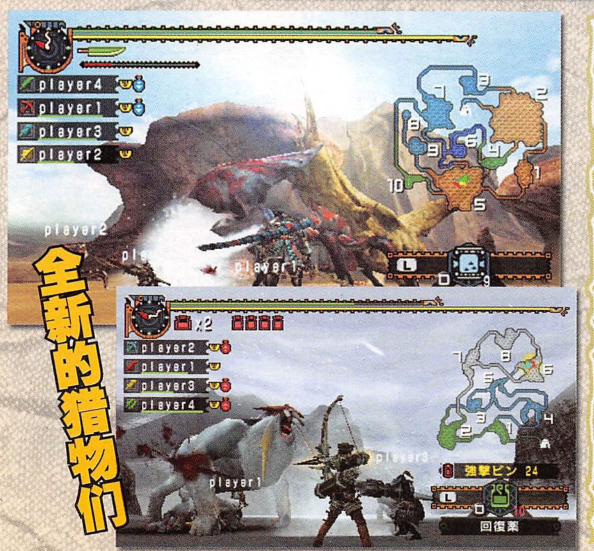
联机狩猎是《怪物猎人P》最大的游戏乐趣，自从续作宣布以来，联机的相关情报就一直受到广泛关注。日前，官方再次放出消息，全新制作的“猎人集会所”呈现在了广大玩家的面前。

以全新面貌回归的联机狩猎

多名玩家齐心合力挑战强大猎物的联机模式在本作中得到了继承和强化。本作中增加的新武器将在周旋中起到很大作用，使游戏中的战术组合变得更加丰富。

在相互配合中发挥最强力量





熟悉的工会卡

从前作中继承下来的“工会卡”，上面记载着玩家取得的战绩和称号。友好度设定依然存在，但计算及使用方面还没有新消息公布。另外，新卡片的颜色也值得关注。



↑在集会所中互相交换工会卡是进行交流与获取友好度的前提条件。

增添了新设施的猎人集会所

集会所入口位于村长所在位置附近，开设联机任务的吧台、接受联机任务的布告栏、贩卖道具的猎人商店、庆祝用的宴会桌等设施都得到了保留。同时，本作中新设了集会所专用的“小型道具箱”，在“财宝爷爷”处接受寻宝任务的模式也得到了进化。



←在集会所布告栏前可以接受其他玩家开设的联机任务。

可以只身出发寻宝的新模式

←前作中的“双人寻宝”任务在本作中可以独自一个人游玩。

设在集会所中的小型道具箱

→有了这个设施，玩家将不用为了取各种道具而来回奔波了。

工会的经理人

负责管理柏凯村猎人集会所中各种事务和情报的女经理人。

财宝爷爷

搜寻各种财宝的老猎人，会委托玩家进行寻宝的任务。

游戏品质 Editor REVIEW

GAME REVIEW

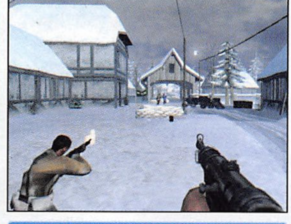
最新的游戏　最快的评测

掌机游戏铁板阵

最近一段时间又是大作们的爆发期，PSP上涌现了一批美版游戏。相对来讲NDS最近的一些游戏实在是有些让人失望，这其中的代表，一个是《暴风传说》，另一个是《胜利十一人》。《星之卡比》是最近比较不错的游戏，在此推荐。

荣誉勋章 英雄

PSP	FPS
美版	EA
2006.10.20	1-8人



画　面：★★★　音　乐：★★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



岚枫　在战场上，生存与死亡永远都是一线之间！

二战题材的游戏一直是小枫的最爱，因为迷恋XBOX360上的《使命召唤2》而特意又找了许多新旧相关题材的电影来看。《荣誉勋章》虽然在家用机平台上被后来居上的《使命召唤》系列完全打压，但PSP版的本作还是保持相当不俗的素质，尤其是画面音效上的表现相当出众，操作方面实在是有些蹩足。



剑纹　FPS爱好者必玩游戏，掌机上的二战大作。

《荣誉勋章》曾经是PC上的FPS超级大作，虽然渐渐没落了，但是其素质在二战题材FPS中也是佼佼者。PSP上的是这个系列的最新作，游戏的画面非常出色，充分利用了PSP机能。游戏音乐和音效也非常不错。值得关注的是，虽然使用那四个键模拟右摇杆，但是操作感非常不错。

皇牌空战X

PSP	STG
日版	BANDAINAMCO
2006.10.26	1-2人

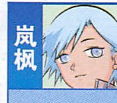


画　面：★★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



月莺　难度不小，初学者头晕脑涨。

本作简单来说画面、音乐方面都很出色。游戏的飞行系统经过多年的锤炼已经进入完美阶段。这次除了传统的单机模式外，最重要的就是利用PSP功能的联机模式，对手不再是AI，“人与人斗，其乐无穷！”啊！不过对于第一次接触本游戏的人，起飞还好说，空中加油就比较棘手了。



岚枫　皇牌战机终于登陆PSP平台。

虽然目前全球范围内PSP软硬件市场都比较吃紧，但就硬件性能上来说PSP的确是具备了相当的素质。即使像《皇牌空战》这样对画面要求较高的作品都可以制作得像模像样。本作画面和音效等方面都拥有相当的素质，操作感也与家用机版十分接近。能在掌机上玩到这样的游戏，玩家也该欣慰了。

暴风传说

NDS	RPG
日版	BANDAINAMCO
2006.10.26	1-4人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★　操　作：★★



岚枫 NAMCO你能别再毁这个系列了吗？！

《幻想传说》是小枫最喜欢的一款RPG，当年为了《仙乐传说》还特意购买了GC主机和正版游戏。但随着系列作品的泛滥和厂商的粗制滥造，现在的“传说系列”已经成为一个名副其实的“杂牌”系列。本作实在是一款让我失望透顶的作品，我不想过多的在细节上评论本作，只有三个字：“没诚意”！



月莺 无法容忍《传说》退步到这个地步。

给C其实有恨其不争的含义。画面不能算差，音乐也不跟它计较。战斗打击感非常差，人数少，AI差，居然不能控制队友用机能，玩家就是连打按键。流程短得出人意料，结果就是人物几乎没描写。难以置信的是居然没有2周目！虽然传说量产不是第一天了，但是本作是“量产”来最差的作品。

逆转裁判2

NDS	AVG
日版	CAPCOM
2006.10.26	1人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



岚枫 为什么不是4？！为什么不是4？！

虽然说“老卡”最近在各主机平台上的表现还算是比较出众，但依然不能逃脱“冷炒饭”的恶名。DS版的原创版《逆转4》迟迟不推出，两款GBA上的复刻作品却以惊人的速度面市。虽然借助DS主机的硬件特性游戏在一些细节得到了进化。玩过GBA上汉化版或不懂日文的玩家可以无视本作。



暗凌 利用新机能，老的故事，新的玩法。

《逆转裁判》全系列在DS上重新制作，是许多玩家心中期待的。虽然4代还没有消息，但是2代的移植还是很让人高兴的。作为《逆转裁判》系列中承上启下的一部作品，2代的故事是整个系列前三作的核心所在。虽然没有像1代一样追加DS原创的章节，但是GBA版的故事已经很不错了。大家不要错过哦！

Pinky Street 闪光的音乐时段

NDS	RAG
日版	DIMPLE
2006.10.26	1-4人



画　面：★★★　音　乐：★★★
游戏性：★★　操　作：★★



剑纹 个性街头少女，配合音乐节拍的时尚游戏。

Pinky Street是制造人偶的厂牌，其Pinky女孩早已深入人心，这款游戏就是衍生出来的产品，并且限定版就带Pinky人偶。游戏发生在Angela大街，玩家设置好自己的女孩后，在城市中发生各种事情，用触笔玩类似吉他的游戏，还能购物和拍照等。游戏采用卡通渲染画面，音乐很轻松。



翔武 本作的关键字：音乐、跳舞、少女、装扮。

NDS上又一款音乐游戏，游戏中需要把NDS竖过来玩。一边屏幕显示伴随音乐跳舞的少女，另一边要玩家根据音乐节奏用触笔点击黄、绿、蓝三个格子。出了音乐之外，游戏中还可以用获得的钱给主角进行着装打扮，还可以抽扭蛋机。游戏在一种轻松的环境下进行，多人联机也是非常有乐趣的。

胜利十一人DS

NDS	SPG
日版	KONAMI
2006.10.26	1-2人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★　操　作：★★



翔武：只需一个建模，就可以表现出所有人物。

不得不说，这次的《WEDS》确实是比较让人失望，所有人物几乎都是平头造型，五官就更不要说了。游戏中可选用的球队比起《FIFA2007》要少很多，模式方面也十分欠缺，如果不是对战，耐玩度真是不怎么高。画面方面比《FIFA2007》也差一些，视角只有一种。本作最大亮点也就是网络对战了。



岚枫：我不承认这是《WE》系列中的一作！

前几期小枫就还在这儿说过，《WEDS》很难超越《FIFA07》。不好意思，被我切切实实的言重了。只玩了一局我就有摔机器的冲动，相比之前的《FIFA07》，这款《WEDS》只能用一个字"渣"来形容：操作感一塌糊涂；没有现场音效；画面素质极低；球队过少模式简陋等等。

Scurge Hive

NDS	ACT
美版	Orbital
2006.11.01	1人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★　操　作：★★★



剑纹：模仿《银河战士》的游戏，视角进行了改变。

无论从哪个方面来看，这个游戏都像极了《银河战士》，比如世界观、人设、菜单、音效等等，只是视角变成了俯视。游戏的画面一般，也就是GBA水平。作为动作射击游戏，它的操作感还算不错，当然武器设定也比较有趣。游戏中共有几十种生物，作战区域号称达到350种。



翔武：女战士对抗病毒，这真的不是《银河战士》。

真想称这个游戏为跳票王，从2005年E3就公布了，变更过无数次发售日，现在终于发售了。游戏从故事设定到音乐以及一些细节地方都有《银河战士》的影子，游戏的手感和操作都很不错，也有一些解谜要素。由于NDS版和该游戏GBA版是一样的，画面方面也是直接照搬，显得比较一般。

星之卡比 参上!盗贼团

NDS	ACT
日版	任天堂
2006.11.02	1-4人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★★

暗凌：没有了联机闯关，这点实在是非常可惜。

NDS的双屏、触摸机能并不是一定要完全利用才是最好的，本次的卡比新作正是吸取了上一作的教训之后才有了今天这样优异的表现。道具的储存和配合是本作最有创意的地方，每一个技能都有隐藏的最后招数，某些技能能够对地面物体产生影响的设计更是十分巧妙。可惜本作的流程太短。

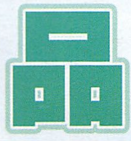


翔武：收集和多种能力是这次作品的最大乐趣。

《星之卡比》的正统动作ACT作品终于登陆了NDS。前作主要以触摸玩法为卖点，本作则回归了老传统。和GBA版的《镜之大迷宫》相比，本作画面没有什么提高，音乐方面也是如此。系统方面增加了合成系统，这也使我看到了回归《卡比64》能力系统的希望。收集要素方面仍然是非常有意思的。

经典的游戏
需要仔细品味
优秀的作品
需要用心感受






暴风传说

NDS RPG
2006.10.26
BANDAINAMCO

暴风掠过呈苍凉一片，量产化后遗症终显现。

传说量产化也不是一天两天的事情了，BANDAINAMCO为了争夺市场把传说能外包多少外包多少，一年内发售3款以上的传说已经无法成为新闻了。曾经就有人担心这样疯狂出产会不会对传说的质量产生严重影响，不过还好，在PS2上的前几作虽然缺点不少，但是优点和继承的传统还是可以让人接受的。就在我们逐渐认为“传说量产也没什么不好”的时候，不断延期后终于登场的《暴风传说》狠狠地抽了我们一个耳光。

首先就冲第一眼看到的画面来说吧。画面以NDS的机能来看算是不错的，不禁想让人拿它和NDS画面代表作《最终幻想3》比较一下。这个开始略微给人好感的画面很快就显出原形了。先不说那晕昏昏的苍白无力的天空、大地图中无法穿越的树林、锯齿的颤抖，这些都可以理解。不能理解的是整个游戏敌人和怪物的异常简陋，几个多边形构成一个黑色的块就是游戏中最常见的怪物，放大了就是BOSS，这难免让人想起另一个多边形割草游戏PS2的元气《战神》。

另外，这个游戏可以说根本就没有所谓的大地图。所谓的大地图应该就是涵盖了这个游戏的整个世界，或者是大部分世界的地图。而《暴风传说》所谓的大地图就是和迷宫其实是一个性质，和迷宫的一样目的就是经过漫长的奔跑到达“出口”，城镇之间无法用步行互通，在没有能够乘船以前要回以前的村子那可是不亚于万里长征的沉重任务。也就是说这个游戏地图是一块一块做出来，然后再进行连接的，到了最后其实也没有几块地图。从这里也可以猜测不断的延期所造成的影响：游戏工作前期进度缓慢，后期根本就是赶工出来的。

赶工的痕迹在战斗系统和剧情方面更是表现无疑。

先说战斗系统。战斗系统采用改进的3线战斗，这还算不错的。手感怪异，操作物理系职业的任务就是连打A键，放技更是飘忽，这些都可以容忍。不能容忍的是，传说系列除了《世界传说》正传都是可以上4人的，这次只能上3人，一般都是两名物理攻击职业加一位魔法师，于是一位魔法师必须兼顾魔法攻击和恢复。兼顾就兼顾吧，反正魔法多也没坏处……哎？怎么那么多魔法都不使用啊？AI问题？其实不是，是因为要使用的技能和传统不一样，必须装备AI才能自动使用，而装备槽只有……四个！于是如果不是上2法师的话，攻击魔法你就基本看不到了，仅仅装备回复魔法就捉襟见肘，何谈攻击魔法？再加上战斗时不仅不能操作队员使用魔法，就连改变装备魔法都不行，难怪骂声一片。



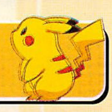
剧情方面偷工减料已经是很明显的了。故事流程极短，发展有些跳跃式进行，没有了历代的情景对话，对人物刻画浅薄无力。例如对阿丽雅和王子的感情描写，在平时几乎没有什么交流的情况下王子居然求婚了？这点也许是月吹毛求疵了，但是在整体流程上跳跃式的发展却是摆上了表面。如果按照历代传说的剧情发展形式，结局的时候应该只是一半剧情，而后半剧情是被硬生生剪掉了。这个最终BOSS国王感觉就是为了迅速结局硬生生拉出来的，以前根本一次面也没有露过，甚至谈话也没有涉及过，然后就突然出现的“罪魁祸首”让人感到很无奈。剧情上的疏漏绝不仅此，就不多说了。

在不断的延期中等来的NDS第一作《传说》是一个带有诸多赶工的痕迹，战斗系统无味繁琐，剧情大开大合，可以说，这部作品是近期最差劲的《传说》。

口袋迷CLUB

转眼间就迎来了第四期的“口袋迷CLUB”，很多读者都来信表示支持和鼓励。作为一个与《口袋迷》相互的栏目，希望有更多的口袋FANS加入。有一些读者并不理解“CLUB”与“口袋基地”的区别，其实非常简单，CLUB就是一个大舞台，以读者为主，只要你想SHOW就可以来在这里展现你和你的口袋情结。想要参与的读者记得在信封上标明“口袋迷CLUB收”哦！

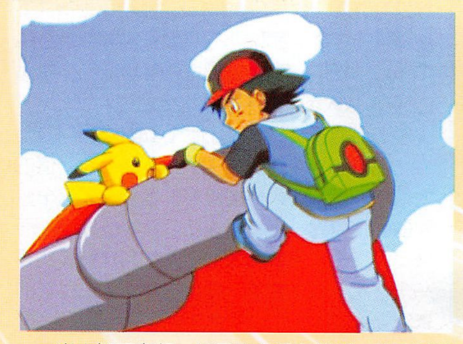
口袋情报



第三集
宿敌对决！三对三！

在上集中，寻找皮卡丘的小智从博士那里得知皮卡丘在一个新人训练员那里，并且也正在寻找小智。小智路上遇到了小刚，两人结伴同行。在森林中，小智收服了椋雀，以便从空中观察，正在这时，森林中闪出了一道电击……

一阵电击，森林里飞出了很多椋雀。一个训练员正在用插销电兽放出电击，收服椋雀，但精灵球扔到的正好是小智那只。这个训练员看了小智的椋雀后,表示出要捉小精灵，要捉就捉最强的。因为在捉之前是无法判断强弱的，所以小智问他怎么才知道是强的。这时，这个训练员扔出了3个精灵球，里面出来3只椋雀，用图鉴查了一遍精灵的强弱和学会的招式后,选择了一只留下来,另外两只放走（这不是我们游戏中经常用的方法么）。但小智认为这是一种抛弃朋友的做法，非常愤慨。这时这位训练员提出了向小智挑战的要求，但由于提出的是三对三的规则（也就是游戏中类似战斗塔的那种），小智还没找到皮卡丘，不够3只，对方训练员很不理睬地就走开了。



当小智正在想，如果皮卡丘在的话，就可以进行对决时，森林中又闪出了一道强烈的电击，小智看到后立刻赶去。这道电击正是皮卡丘在攻击火箭队的新型机器，但是由于攻击对这机器无效，火箭队再次抓到了皮卡丘，正要向小光攻击时，小智及时赶到打退了火箭队的攻击。心急的小智爬上了火箭队的机器臂上去救皮卡丘。由于机器手臂攻击到了机器本体上，导致机器即将爆炸，而这时，小智还在奋力扳动抓住皮卡丘的机器手臂。机器爆炸了，火箭队再次成为天上的星星，而小智和皮卡丘从废墟中爬了出来。解救皮卡丘的行动圆满结束。

三个人怀着各自不同的理想和目标，结为了同

伴准备一起在新奥地区展开旅行。正在三个人准备离开博士的研究室，一同出发的时候，之前在森林中遇到的那个训练员等候在门外。这位名叫信二的训练员正等着和小智进行一场小精灵的决斗，小智也答应了他的挑战。

战斗规则是三对三，并且是三局两胜制，中间不能交换小精灵。第一场，椋雀VS椋雀，信二获胜。第二场，小火猴VS长尾猴，小智获胜。第三场，插销电兽VS皮卡丘，双方战平。就这样，小智和宿敌信二之间的战斗以平手告终，小智等人的旅行正式开始了。

第四集

圆企鹅对蔷薇种子！小光的初次战斗！

新人训练员小光，在小智的指导下练习着收服小精灵，但还是失败了，精灵球扔到了小智的头上。两人一路上一直在为这事情争吵，正在激烈争吵时，不知是哪里的小精灵使用了放晴，两个人的心情顿时缓和了下来。这时一个蔷薇种子走了出来，随后蔷薇种子的主人也出来和三人寒暄。经过一番自我介绍后，得知这个人是吟游诗人，名叫真志。看到了使用小精灵的训练员，小光也想进行一次战斗，来展示下她的实力。于是向真志提出了挑战，而对方也欣然接受了。由于小光的经验不足，败给了真志，但表现是非常不错的。

和真志告别后，几个人来到了PC屋准备留宿，在这里再次见到了真志。从PC屋的护士小姐那里得知，真志目前对选择会馆挑战和华丽大赛的事情举棋不定。小智觉得应该参加会馆挑战，而小光觉得应该参加华丽大赛，结果两个人又发生了争吵。最后两个人决定直接去询问真志的意见。

三个人找遍树林也没找到真志，倒是遇上了火箭队，关键时刻直志的蔷薇种子为众人解了围，打败了火箭队。

在谈论中，真志表示确实是在为应该参加哪个大赛而发愁，小智向真志提出了挑战，真志接受了。转天的战斗中，蔷薇种子进化成了毒蔷薇，但最后还是小智的皮卡丘获得了胜利。通过和小智、小光的战斗，真志终于作出了选择，那就是会馆挑战和华丽大赛都参加，这两种比赛都很有意思，而这两个虽然目标不同，比赛的项目也不同，但实际上是不相冲突的。小智和小光等人的旅行仍在继续。







关于这次TV版的评价：

相比原来的TV版动画，在这次的TV版中能看到一些对应游戏中的解释。比如以宿敌为身份出现的信二，刚出场就提出了捉小精灵应该选强的捉，这就是我们在游戏中的做法，选择等级高，技能好，个体值好的小精灵。而小智提出的不管是什么样的小精灵，只要认真训练都是可以变强的，这实际上是在解释游戏中努力值的作用。还有一些对属性相克，技能方面的解释，感觉比以前的TV版更加贴近游戏了。动画中小精灵的配招还是和原来相同，经常换招，而且都是选择比较华丽的。没有等级概念，很多小精灵刚出场就能会中期的招数，不过这些对于动画来说都不是重点了。

动画中使用的音乐和游戏也是相呼应的，比如真砂镇的音乐，就是游戏中的那个。这样游戏和动画相结合也会有很好的效果。最后祝大家玩得愉快。

读编往来



如果你们能在1月6日时出版就好了，因为那一天是我的生日。更希望能用雪拉比、小智、超梦、梦幻等其它神奇宝贝来做封面图案。

南京 戴云暄

——嘿嘿！如果可能的话，明年的第**期《口袋迷》我们也许会真的在1月6日时出版哦，但是这些小编也说不好的，毕竟杂志的出刊还要跟印刷、运输等有关，很难确定一个精准的出版日，各地能买到杂志的时间也会有差异。但是戴读者的愿望是好的，我们也尽力去满足你生日礼物的要求。封面的话，以后会考虑用皮卡丘之外的PM的，请大家期待一下吧！

《口袋迷》做得真是越来越正规、完善了。非常好！希望继续保持，本人比较喜欢周边类的报道，比如本期的鱼竿介绍，以及前几期的口袋TV光碟的介绍。同时，建议《口袋迷》在向各地供货时能够均衡考虑供货量的问题。

山东 狄方宇

——首先，非常感谢狄读者对杂志的支持，我们会更加努力的，在既有的成绩下做得更好。关于出货量的问题，似乎一直存在。经常会有读者朋友来信说晚了就会买不到杂志，希望能够加大出货的数量。这个小编们也是无能为力，毕竟这些方面的事情并不是我们来负责，关于出货数量的协调也是发行部以及领导层能够决定的。但是相信，既然目前《口袋迷》的销售势头这样的好，今后的出货量也一定会逐渐的增多，尽量不会出现买不到杂志的现象。

我建议一个月来一本，现在的时间太长了！本辑的内容很精彩，祝你们越办越好！

江苏苏州 蒋君慧

——变成月刊的话，实在很难保证内容的精彩程度。况且目前也实在没有那么多人力来实现。当然，一切还要看读者的支持，如果大家都对《口袋迷》热情高涨的话，不久的将来变成月刊也不是不可能！

《口袋迷》真的是越办越好啦！不过，问一下贵刊是不是不能投稿呢？希望可以给诸位喜欢口袋有喜欢画画的FANS们一个展示的空间，有没有稿费无所谓啦！只要能让大家更加痴迷于口袋妖怪的世界嘛！

山东青岛 陈璐茜

——当然可以投稿了!要不然办“口袋迷CLUB”这个栏目干什么啊!（笑）读者有好的稿件或画稿都可以投过来，请在信封上标明“口袋迷CLUB栏目收”。我们会选登优秀的稿件在《掌机迷》和《口袋迷》上的。至于稿费嘛，自然是大大的有啊!只要你敢投，不仅有稿费,还有小奖品哦！

读者来信精选



“口袋迷CLUB”的小编，你们好：

我是《掌机迷》的FANS，同时也是口袋FANS。《PG》这次改版得非常成功，特别是还加了“口袋迷CLUB”这个栏目。这样便可以很大程度地和《口袋迷》互动了，在这个夜晚，我将写下我和“口袋”的邂逅。

口袋！感动的回忆！

我的家乡在乌鲁木齐,这是一个美丽的地方。我在这里慢慢的成长。小时候，我也喜欢看动画片，那时流行一个叫《神奇宝贝》的动画片。大家都喜欢看，在里面，我们知道了宠物小精灵，知道了小智，知道皮卡丘。自己时常沉醉在这个美妙的世界中，与小智他们一同冒险。

后来，在一个伙伴的手中，我看到了一个叫GB的东西。当时觉得里面的内容很新颖，一个戴帽子的小人在走来走去，真的十分惊奇。这时，画面变成了战斗场景，一看里面我惊呆了，竟然是勇吉拉！我当时惊讶之情不亚于哥伦布发现了新大陆。从此以后，我知道了这个叫做GB的游戏机可以用来玩“神奇宝贝”。我想，这可能是根据动画而来的吧！此后，我便对GB产生了十分向往之情。

从那以后，我对掌机这个东西有了一定的了解，原来游戏可以在这么小的平台上来玩，也知道了性能更好的掌机——GBA，那时我才三年级。后来我向爸爸苦苦哀求，他终于为我买了一台GBA，我当时真是高兴啊！但同样我还有很多不懂的地方，只知道那种长方形小的黑色卡带（也就是GBA卡）是很高级的东西，我不敢高攀。所以老板让我选卡时，我要的全是GB卡，当时最兴奋的就是有了一盘《口袋妖怪 金》。（那时我已经知道这个叫口袋妖怪了，虽然觉得很别扭，但

还是记下了名字）此后，是多么幸福的时光啊！沉醉在口袋的世界里冒险，玩了金、银以及黄、绿、水井等。虽然过了很多年，好多事还记忆犹新：向伙伴们咨询接下来该干什么；一起抓宠；一起冒险。我记得打倒第一个道馆时的兴奋；记得学会飞行的快乐；记得转住三神鸟的自豪；记得打倒四天王的成就；记得玩水晶时因为盗卡而不能存档，一次又一次地打到黄金市后休息，下次接着从头玩毫不厌倦；记得伙伴们为了一起从头玩，而我不愿意从而与伙伴们闹别扭。口袋使我结识了掌机，我渐渐的知道，原来动画是根据游戏改编的，正式的就叫做《口袋妖怪》。

因为有GBA，我结识了更多经典游戏：《牧场》、《黄金太阳》、《恶魔城》、《银河战士》、《赛尔达传说》、《洛克人》等等等等……GBA使我更加了解这个行业，了解游戏。因为有太多经典，我俨然成为了真掌机迷。而且口袋在我心目中的地位渐渐的淡了。

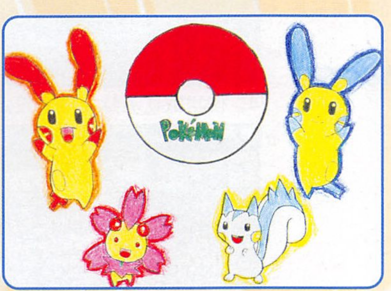
后来我在选卡时，挑了新出的《火红 叶绿》，因为我很怀念口袋所以买了这张卡。老爸为我支持了80大洋，当重新进入口袋的世界后感动万分。曾经的一切又回到了脑海之中。那时我才真正明白，不论时间多久，有些真正的回忆是永远不会消逝的，它只会埋藏在你的心底。

终于，我拥有了NDS，结识了更多优秀的游戏。这方面的知识也越来越多。可就在今年暑假，NDS不翼而飞，我的心情跌入了低谷。这时也就更加思念口袋了。盼望的《钻石 珍珠》也没有了。人可真是的，失去了，才懂得珍惜。不过也有好处，已经初三的我，可以花更多的心思在学习准备中考上了。但是我还会努力，再买NDS的！玩上《钻石 珍珠》，找回那些珍贵的回忆！

口袋妖怪，伴随着我的成长；鼓舞了我的自信；教会了我什么是伙伴；教会了我什么是毅力；教会了我什么是付出，什么是责任，什么是珍惜！我会在口袋的伴随下一路成长，成为我永远感动的回忆！

——新疆乌鲁木齐 俞克航

本期新疆乌市俞克航以及郭鹏两位来自同一城市的读者获得了来信以及画稿的优胜，他们将获得编辑部送出的礼品EZ4L烧录卡。



辽宁大石桥梁 李鑫龙

↑小精灵的形象有些走形，不过鼓励一下。



广东佛山 黎健莹

↑以后尽量不要用蜡笔上色哦。



新疆乌市 郭鹏

←配色相当鲜艳的一幅画稿，只是背景稍微单薄了一些。



彭佳良

←很可爱的一幅画稿，真的好Q啊！



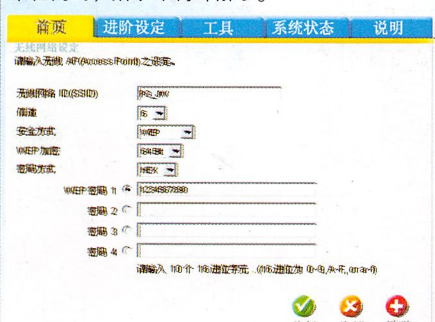
Wireless Fidelity WORLD
Wi-Fi天下

《应援团》美版刚刚发售。相比日版，这代增加了replay模式，就是把自己的游戏过程录下来，在多人模式中还可以和自己的纪录进行对战。另外多人模式中还有对战和合作模式。可惜的是，这个游戏没有WiFi Online玩法，那么这期给大家介绍一下PSP的网络设置，为以后介绍PSP联机游戏做个准备吧！

PSP可以通过无线网络直接上网浏览网页，这点非常不错。设定好网络设置以后，在游戏中就可以直接选择设置了。下面一步步图解无线网络的设置过程。

一，路由器设置

首先需要一款Wifi路由器。登陆后设置一下名称、密码等信息，这些内容和NDS的设置是基本相同的，所以不再详解了。



二，PSP端设置

1，首先把PSP的无线网络开关打开，不要忘了PSP的无线网络是由开关控制的。

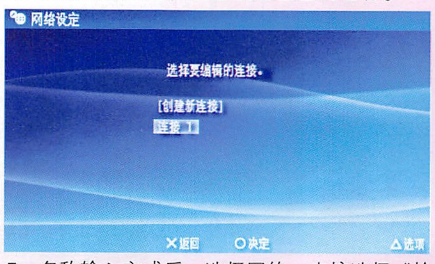
2，选择设定选项中的网络设定，出现Ad Hoc模式和基础模式。



3，选择基础模式，如果里面有设置好的连接方式，选择“创建新连接”进行新的设定。



4，使用默认名称，或者设定自己的名称。



5，名称输入完成后，选择网络。直接选择“检测”就行了。



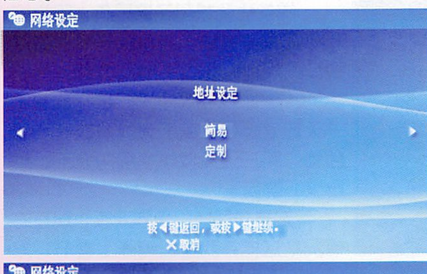
6，出现检测画面，找到检测到的信号源。

7，如果不能监测到信号源，会提示发生了错误。检测到信号后，就要进行安全设定。这里要输入无线终端那里的登陆密码，如果是自己的路

由器没有设置密码，选择“没有”进行下一步，如果设置了密码，根据种类选择，然后输入密码即可。（建议设置密码）



8，下一步进行地址设置。地址就是PSP的IP地址，没有其他要求的直接选择“简易”即可。“定制”可以设置DNS、IP地址和子网掩码等信息。





9，选择“简易”后，就完成了基本设置。屏幕显示设定内容。



10，保存前面的设定。



11，选择进行测试网络连接。



12，测试完成。



三，游戏中设置

篇幅所限，这里只能简单介绍一下游戏中的使用方式。拿《漫画英雄 终极联盟》这个游戏举例，进入游戏的Online选项，如果已经设置好了无线设置。那么在这里就能够看到自己设置的名称了，比如我的设置为jw，就在里面显示了出来。



设置完成网络设置后，玩联机游戏就会非常快捷方便。进入游戏的Online模式，选择网络接入，开始游戏吧！

PG总动员

小编的轻松驿站 第三回

传说中PG的最强栏目登场了！这里集结了知识、趣味、恶搞、内幕等，杂志内外的小编生活。作为手札的增强版，目的是带给大家与众不同的感觉和您对我们的支持！

还是猫，一只特立独行的猫！

剑纹的见与闻



王小波写过一篇文章名叫“一只特立独行的猪”。作者在文中说插队喂猪的时候，碰到了一只可以称作兄弟的猪。为什么把猪当兄弟？首先，它的能力非常强。它能跳过一米高的猪栏，也能跳上猪圈顶部，所以它总是到处游逛。然后，它非常机敏。如果你想抓住它，离它还有三米远，它就跑掉了。所有的知青都很喜欢它，每次都先给它食物。其他猪看在眼里，气在心头。更强的是，吃饱了以后，这只猪就跳到房顶去晒太阳，或者模仿各种声音。它会学汽车响、拖拉机响，学得都很像；有时整天不见踪影，估计它到附近的村寨里找母猪去了……

总之，它是一只潇洒的猪。后来，猪兄学会了汽笛声，干扰了附近糖厂的交接班。领导开会要对它采取专政手段，但是一百多人也抓不住它。狗也没用：猪兄跑起来像颗鱼雷，能把狗撞出一丈开外。谁知道这次领导动用了火枪……经过激烈的冲突，猪兄最后还是逃脱了。过程非常紧张刺激，我卖个关子就不多说了。感兴趣的话，自己找来文章欣赏一下吧。这篇文章出自《我的精神家园》一书。

线条让我想起了这只猪，因为她和猪兄有些共性。线条就是图上的这个小家伙：大概3个月大，女孩，纯白长毛，鸳鸯眼（双色）。她到我家第一天还很胆小，第二天就敢围着我团团转，第三天竟然躲在墙角冷不丁窜出来吓唬我了……

她是10月25日来到我家，现在的情况是这样：我坐在椅子上看书，她就趴在我脚下的不远处；我看她时，她就看着我；我玩游戏时，她坐在窗台上不时向我这边看看；我去卫生间或者洗澡，她就在门外不停地叫，我出来后她就“嗖”地跑开了；我说“线条，过来！”她肯定从某个地方跑到我脚下，冲我叫两声；我给她打扫猫沙，她肯定跑过来趴在一旁看，时不时地叫一声，好像感到难为情。

你是不是觉得线条是亲人的猫咪？错！别看她跟我这么好，可就是不让我抱。甚至轻轻地抚摸她，她都不高兴。不过每天早上她都要跳到我被子上，在我身上不停地踩啊踩，把我当成她的妈妈；有时我半夜醒来，会发现她就在我的枕头旁睡觉……

和我都这么熟悉了，她还不让我抱抱。只要伸手去抱她，她就会伸出小爪子抓啊抓，但是她却一直和我非常亲近。这样的小猫真少见啊！她不像我的宠物，有些特立独行，更像是我的一个朋友。







月言莺语：在世界的中心呼唤“萌”！

无论何时都要用自己的手抓住梦想！震撼人心的音乐MV《くるみ》！！

最近编辑部突然不知道从那里开始流行起了一首老歌，这首老歌也不知道是谁先带来的，反正月是在电击那边看到的。这首不算老的歌只要看了一次MTV，稍微有生活经历的人都会感动不已，被现实生活的规则压抑得透不过气得人，此时体内似乎有一股热流在涌动，这真是一个具有魔力的MTV啊！

MTV讲述的是一个普通的上班族生活失意，工作不顺，妻子和女儿都离开了他。在痛苦中他看到了一把吉他，他想起来以前的梦想。他用痛苦为营养创作出了一首《くるみ》后，找到了以前的挚友，他们大多都被淹没在一个叫生活的海洋里，追后四个人聚在一起打算再次追逐以前放弃的梦想。他们虽然他们很努力，但是现实是残酷的，最后他们失败了。但是不在压抑自己去追求梦想的他们感到非常的满足……

这首歌是日本著名摇滚乐乐队Mr.Children所创作，他们在日本及亚洲其他国家拥有广泛的听众群。《くるみ》是乐队在2003年发表的一首热销单曲，并且占据日本Oricon单曲排行榜冠军多时。MTV则获得了该年的大奖。

歌曲：くるみ
歌手：Mr.Children
作诗：樱井和寿
作曲：樱井和寿
编曲：小林武史 & Mr.Children

ねぇ　くるみ
この街の景色は君の目にどう映るの?
今の仆はどう见えるの?
ねぇ　くるみ
谁かの优しさも皮肉に闻こえてしまうんだ
そんな时はどうしたらいい?
良かつた事だけ思い出して
やけに年老いた气持ちになる
とはいえ暮らしの中で
今　动き出そうとしている
齿车のひとつにならなくてはなぁ
希望の数だけ失望は增える
それでも明日に胸は震える
どんな事が起こるんだろう?
想象してみるんだよ
ねぇ　くるみ
时间が何もかも洗い连れ去つてくれれば
生きる事は实に容易い
ねぇ　くるみ
あれからは一度も泪は流してないよ
でも　本气で笑う事も少ない
どこかで挂け违えてきて
气が付けば一つ余ったボタン
同じようにして谁かが　持て余したボタンホールに
出会う事で意味が出来たならいい
出会いの数だけ别れは增える
それでも希望に胸は震える
十字路に出くわすたび
迷いもするだろうけど
今以上をいつも欲しがるくせに
变わらない爱を求め歌う
そうして齿车は回る
この必要以上の负担に
ギシギシ钝い音をたてながら
希望の数だけ失望は增える
それでも明日に胸は震える
どんな事が起こるんだろう?
想像してみよう
出会いの数だけ别れは增える
それでも希望に胸は震える
引き返しちゃいけないよね
进もう　君のいない道の上へ

偶的目标就是学会唱这首歌啊！然后有机会去KTV就试试身手哼哼！写完时翔武也受到感染，开始用PSP播放这首音乐了。话说音乐的源头似乎是电软的猴子，猴子可真是见识广博啊。其实现在才听他们的歌是有些老土了月以前也听过Mr.Children的歌，不过当时只是在《日之韵》附赠的磁带中欣赏过，过几天就找些他们的老歌来听听。

PS：其实这首MTV出过一个国产版，看过《くるみ》的人再看那个MTV的话，会有一种很难说出口的感觉。想看看那个MTV的人随便找个搜索引擎查找“13131”……

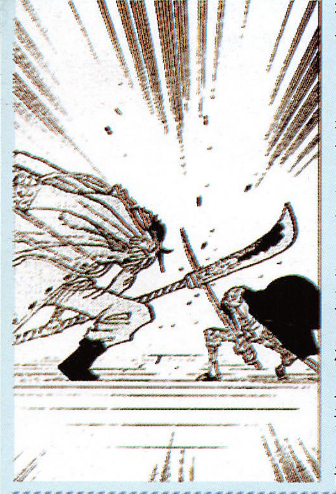
新世界 新时代

PG总动员

现看本栏目时请保证室内明亮
并且不要离太近哦！

现在是ONE PIECE时间。

战胜CP9，告别了“GOING梅利”号后。最近几期的《海贼王》进入了暴料的阶段。先是新船使用的原料和海贼王罗杰当年的船是一样的。随后路飞爷爷的出现让不少人吃了一惊，这个老家伙在原来就出现过，当时收留了柯比和贝鲁梅鲁，并且锻炼他们。柯比和贝鲁梅鲁比起以前也成长了不少，而且从样貌上看，从路飞开始旅行到现在应该至少有四五年了。



原来在进入伟大航路前，送路飞上路的暴风果实能力者——龙其实是路飞的父亲，是政府通缉最高的革命家。路飞的爷爷是海军中将，路飞的父亲是革命家，这倒是很符合少年漫画中主角家世名门的设定。黑崎一护能看到灵魂一多半，并且能成为死神，也是因为他老爸所赐。

香克斯和白胡子等一共4个强大的海贼，在伟大航路后半段被人们称为“四皇”。“四皇”的实力可以和“王下七五海”以及“海军本部”相当，是世界三大势力。

而伟大航路后半段被称为新世界，以及红发和白胡子的碰面等，也透露出了这部漫画已经渐渐接近尾声。艾斯也追上了黑胡子，估计下一话就要开战了。从2002年有了电脑开始，就在一直追这个漫画，真是辛苦啊……

最后，发现“雪人的鼻子”同学执迷不悟，又在三栖人论坛有些小动作，PG本部继续通缉……



法老头雕像

本想拍点家中的东西，但是找来找去都找不到像样的东西，平时也没有买手办、做钢普拉的爱好。于是呢，就翻出了这么个东西。

这是本人的一个朋友在去年还是今年来的，去了趟埃及，回来时带给我的。

这个法老的头是石头雕成的，比这个大的还有，价格方面听他说是25埃币，折合人民币忘记了。

好了，本期栏目就到此为止了。



上次还说去北海划船不如去爬香山，结果最后哪里都没有去成，不是因为那个周六天气不好，而是因为天气太好了，那样的好天气非常适合睡觉，于是……

虽然去不了香山，但是把以前在香山拍的照片拿出来看看，还想起很多难忘的事情来。

大学一年级的体育课是学二十四式太极拳和初级剑法，到了夏天还上了游泳课。大学二年级的体育课选修了排球，游泳课由于非典的来袭而取消了。大学三年级没有选修体育，同宿舍的几个姐妹经常说自己每天光吃饭睡觉营养过剩，脑力劳动又不足以消耗大量的能量，这么下去体重会直线上升，于是运动健身计划被提上日程。大家很认真的在课程表上添加了每天下午的健身项目，踢毽子、跳绳、打羽毛球、慢跑，还说好要互相督促，结果由于各种各样的原因，能坚持下来的人几乎没有。

在健身计划被遗忘了一段时间之后，某天晚上有人突然提出要去爬香山，说除了健身之外还可以呼吸新鲜空气，欣赏美丽的风景，大家对此提议赞不绝口。到了周六，我们早早的起床，穿好运动服，背包里塞进前一天采购的面包和水，集体去学校门口等331路公共汽车。一路上有说有笑，很顺利的早上八点抵达香山公园。秋季本就是北京的旅游旺季，周末出游的人又特别多，我们简直就是泡在汪洋人海里。好在我们很有先见之明的计划好：上山绝不走石阶，哪儿人少就往哪儿走，哪面坡陡就从哪面走，这才是真正的“爬山”！

实际上我们也是按照事先的计划来行动的，沿着陡峭的山坡手脚并用努力往上爬，走到风景不错的地方就坐下来休息，拿出相机来照几张合影。登山途中还不忘互相鼓励：千万不要一个失足滚下山去，否则一定会砸倒沿路树木无数，这些树木长这么多年也不容易啊……

时间渐近中午，我们累得满头是汗的时候，终于登上了山顶。这里需要补充说明一下，这个山顶就是缆车通往的山顶，由于没有走石阶，我们一开始是登上了旁边另一座山的山顶，然后沿着两个山顶之间的大路走到了缆车通往的山顶。

吃午餐的时候，大家纷纷后悔没有多买一些水带来，500毫升的水根本不够喝，而我则很得意的从背包里摸出一瓶2升的水来分给她们。大家午餐之后又休息了半个小时，打算下山的时候发现，两腿开始发软，快要走不动了，于是下山路线临时改成了跟着人流走。

下山之后发现山脚下很多小摊位，棉花糖之类平时看不到的东西这里也有，本想买个棉花糖来，但是看到宿舍老大笑着举起相机，我还是放弃了>_<

非常值得庆幸的是，回学校的路上我们挤上一辆座位数量很多的大巴，于是大家一路睡回了学校，若非如此，只怕下车之后连一步都走不动了。

次日，把两卷胶卷拿去冲映，结果被告知其中一卷完全报废，由于装胶卷的时候齿没对上，所以什么都没有照到。这个……我承认往宿舍老大的傻瓜相机里装胶卷的人是我，往我自己的半傻瓜相机里装胶卷的人还是我。结果老大一路抢着用她的相机拍照，害我只拍了半卷，这么一来，幸存的照片只有十几张而已。

最后厚道的放上一张四分之一页大的照片，至于照片上的人是谁，猜不出来的人见下期答案吧！





为了让更多读者有机会参加封神榜，封神榜栏目增加了页数，希望广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的图片、照片或影像，可用信件和电子邮件的方式发给我们。

邮箱地址：pg@vgame.cn

《瓦里奥制造》小游戏挑战 最高记录

挑战者:kofwindy

经过我4个小时的不断努力终于打出几个了。这回就介绍这几个吧。（实在是没词了）

◆马里奥医生 游戏记录 999

还是当年FC上大红大紫的一款游戏，和当年一样，只要让胶囊把病毒连到一起就OK了，要注意的是当速度起来的时候就要玩个小把戏，当游戏开始的瞬间按暂停（也就是刚从瓦里奥的鼻头上透出游戏的时候），你是可以看见病毒的位置的，而胶囊每次都在同一位置出现。这样你就知道该向哪个方向按了，游戏也就简单了，还有一个精神放松法就是听当年马里奥医生的背景音乐，这样会让你的神经放松下来，也会有好的成绩。

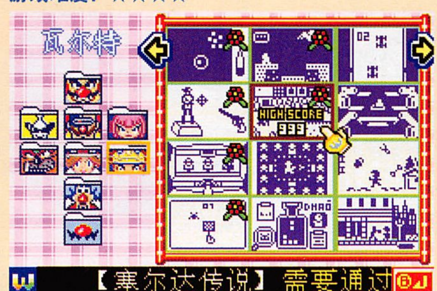
游戏难度：★★★



◆赛尔达传说 游戏记录 999

这个游戏在我想不起来的一期登过，那位达人写的相当的清晰明朗。我在这里也就不多说了。

游戏难度：★★★☆



◆吸尘器 游戏记录 999

挑战来了！这个游戏是绝对的难，瓦里奥制造里的游戏我只要是第一次玩的关数绝对都在100以上才OVER的，这个游戏才玩到55关，着实让我失落了一回，游戏完全凭靠玩家的反应能力，只要稍微有那么一点时间误差就没戏了。至于我怎么玩到999的，我还是用了瞬间暂停大法，虽然有时候会出点误差，但是大多数都可以过，这里还要注意的就是要熟练运用里面吸尘器撞墙之后的反弹路线。这样就算刚开始没选准路线后面还是可以补救的。



游戏难度：★★★★☆

◆治安官 游戏记录 999

这个游戏简单，只要达成系统给你的任务就可以了，和另外的小游戏不同，那个治安官要的是得分，这个就不用。刚开始就左上、左下、右上、右下的4枪轮射之后基本上就可以完成任务了。

游戏难度：★★



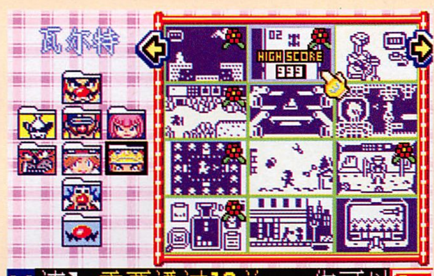
◆急速赛车 游戏记录 999

当年砖头机上的游戏，这个游戏就是到了最后才比较难，还是因为速度的问题，所以有着优秀的反应能力是非常重要的。游戏中3的倍数的关卡有个窍门，就是一出来就左右左右的晃，幅度不要太大，一来是随时保持在可躲闪的状态，二来就是有时候这样是直接可以过关的。至于非3倍数的关卡只能靠本事了。

游戏难度：★★★☆

◆投掷 游戏记录 999

这个游戏没什么经验可谈的，大部分靠眼力，这个游戏在3的倍数的关卡也有个门，那就是



音乐，可能玩瓦里奥制造的人很少听音乐，这样省点。我是秉着“没声音，再好的戏也出不来”的原则玩的，没想到就发现窍门，在3倍数的关卡当听到音乐快完时按键，保证十拿十稳。

游戏难度：★★★

◆疯狂枪手 游戏记录 999

风吹过沙漠，两个牛仔相对站着（怎么无原无故地想起VOL61的PG BAR的那个漫画），一簇骆驼刺刚从视线里离开就听一个人在枪声中倒下。当然倒下的不是我。这个游戏考的是反应力？那是新手。这个游戏考的是眼力。眼力？没错，一般人肯定是看见对方出字的之后才按键的，这样在前几关还行，可是到最后电脑的反应力是0.2秒的时候就麻烦了。所以这个游戏笔者发现了个窍门，绝对厉害。看图，屏幕上中间的草是重点，当炸弹的引线刚好烧到那里的时候就按键，

这时候反应时间就是0.0秒（图解），就算晚了也能保持在0.0秒到0.2秒之间，这个都是非常好掌握的，但是千万不要在0.2秒的那关按出0.2秒来，这样系统是判你输的。

游戏难度：没用窍门★★★★☆，用了窍门80%★

《节拍天国》全徽章挑战 高分挑战

挑战者:GQM

GBA游戏日渐减少的今天，任天堂还是一如既往地保持其超高的游戏品质。《天国节拍》就是GBA后期高品质游戏之一，上手简单，但对节奏感的要求相当高，有一定的挑战性。

这次挑战的项目是所有8个大观的小游戏都取得徽章。

1-1、1-5跆拳道：简单的练手，不过要想拿到徽章就一下也不能失误。

1-2、7-2拔胡子：相当恶搞！要注意拔胡子时的力度，7-2有一定难度。

1-3、7-5军训：没什么好说的，只有多加练习，听准了再按A键或左右键。

1-4、8-4棒球：比较简单，注意窗口较远时节奏的变化。

1-5、6-1小熊拍手：较简单，注意6-1时的连续拍手哦。

2-1、8-5射鬼：时机一定要掌握好，有难度。

2-2剑客：较简单，注意变暗时的节奏。

2-3老鼠偷奶酪：上手很困难，开始不知道怎么回事，一旦上手就变得很简单。

2-4杀细菌：没什么难度，只要不让细菌通过管道就行。

2-5、8-2少女节拍：较简单，8-2注意那几个连续的音符就行。

3-1浇花：没有难度，因为节奏就没有变化。

3-2企鹅：注意白色的那几只企鹅就成。

3-3兔子登月：高空下落时注意衔接，简单。

3-4狐狸变身：有一定难度，交替跳起时，不能太急，否则就会出现连续失误。

3-5、6-3外星人：只有多练，还有，反应要快，做动作前的提示一定要听准。

4-1问答游戏：此游戏有一定技巧，只要数字对上就行。最后那一大串是44-46下。

4-3、7-4星乐之路：乐曲较长，容易出现听力与手指疲劳。7-4注意铁飞机。

4-3写字：最简单的游戏之一。

4-4、8-3搬运：很难！8-3的难度简直变态！，十字键没有任何节奏！要想拿徽章，多试几次吧。

4-5、7-4DJ：口号不易听懂，但可以看旁边那个傻子的动作，反应一定要快。

5-1、8-1推小球：开始很难适应，后面掌握节奏以后也比较简单。

5-2、7-3忍者：有难度，4连击或5连击时要有超快的反应速度，多试几次吧。

5-3、8-2排球：把三个人的名字记住就很好过。

5-4烟花：上手困难，过关有一定技巧，掌握后就好过了。

5-5、6-5猴子跳舞：听准做动作的口号，迅速反应即可。6-5速度很快，要多试几次。

好了，上面就是我的心得了。只要多练我相信大家都行的！

此游戏轻松有趣，老少皆宜。乃居家旅行、车站等车、毛厕蹲坑、笑口长开之必备佳品……开个玩笑啦，这是我的游戏截图。



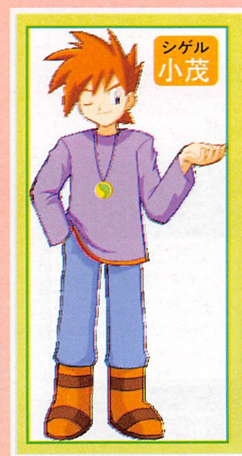


口袋妖怪最终BOSS列传

历代《口袋妖怪》中，口袋联盟（Pokemon League）都是游戏里不可动摇的最终决战圣地。执掌口袋联盟的四大天王在宏伟的建筑中等待着主角，在四天王之后，更会有一位实力更加强大的“冠军”作为总BOSS坐镇最后的关卡。“冠军”是《口袋》世界中的顶点，他们的实力甚至远远凌驾于四天王之上，拥有能力优秀，配合出众的口袋妖怪队伍，是剧情里最强的象征。每当我们在《口袋妖怪》新作中第一次用辛勤培养的队伍战胜冠军时，心中都会产生一丝莫名的激动。

除了实力强大，“冠军”的设定还具有很强的角色性，历代“冠军”在游戏剧情中都担当着不小的作用。《口袋妖怪》是一部以倡导人与人，人与自然和谐相处为主题的游戏作品，而“冠军”正是对作品主题的一种理想表达。他们在不说明自己来历的情况下协助主角进行剧情的发展，对主角面临的难题给予巨大的帮助，到最后，又会以“冠军”身份检验玩家和妖怪间的羁绊与感情，可以说是游戏中最重要的角色之一。下面，就让我们坐上时光机，从十年前的红绿时代开始，重新回味一下与他们在游戏中相遇时的情景吧！

文/hadesgeniu



第一章 最初的劲敌

●角色档案 CHARACTER PROFILE

大木博士的孙子，和主角小智同时踏上口袋训练师的冒险旅途。作为初代游戏中贯穿剧情始终的劲敌，小茂以其强劲的实力在游戏的各个阶段对主角所使用妖怪队伍的实力进行检验。不仅如此，在最后的口袋联盟中，实力强劲的他成了小智取得联盟冠军的有力竞争对手，他所使用的妖怪都经过了精心的培育和训练，无论能力还是等级都不容小瞧。

小茂执掌口袋联盟的作品

游戏名称	机种	发售日
口袋妖怪・赤/绿	GB	1996年2月27日
口袋妖怪・青	GB	1998年9月21日
口袋妖怪・皮卡丘	GB	1998年9月21日
口袋妖怪・火红/叶绿	GBA	2004年1月29日

相关剧情 STORY



小茂和小智都是以成为口袋训练师为目标而出发旅行的，两人在旅途中曾多次相遇。高傲的小茂总喜欢嘲笑小智，但在对战中，他却又能和小智相互学习对方的优点——小茂对妖怪知识的了解，小智和妖怪之间的感情。就这样，这对看似冤家的好朋友在切磋中不断成长着。在最后的口袋联盟冠军争夺战中败北后，小茂通过和小智的比试感受到了训练员同精灵间相互信任的重要，发现原来口袋妖怪的世界还有那么多的未知的事情等待着自己去发觉。于是他最终决定，成为和爷爷大木博士一样的精灵研究人员，并以联盟比赛第二的身份接管了关东地区的大地道馆——也就是原本由火箭队老大坂木执掌的道馆，同时也展开了旅行，着手进行各种于口袋妖怪有关的调查研究。在《金/银》的游戏过程中，玩家门就可以见到气质与言行都变得成熟了许多的小茂。值得一提的是，小茂以其俊朗的外表和高傲的个性在玩家中大受欢迎，第一部《口袋妖怪》动画播映后，他的人气甚至一度超过了主角小智。看来，富于个性的角色永远是玩家心中的偶像。

实力分析 POWER ANALYZING

总体来说，小茂使用的是一支均衡性较高的队伍，不仅妖怪属性尽量避免了重复，而且种族能力也相对较高。在怪物种类还不是很丰富的第一代，他的等级比四位天王明显高出一截，可以说是非常棘手的对手。如果手头没有等级超高的妖怪，最好根据他每只妖怪的特点来选择对应的妖怪进行抗衡。

在《赤/绿》的GBA进化版本《火红/叶绿》中，通关一次后小茂的队伍会发生比较大的变化。不过，这个队伍和他原先在《金/银》版中担任新的大地道馆馆主时使用的队伍并不相同。

初代小茂的妖怪阵容

	NO.018	ピジョット（比雕）
	属性：飞行/普通　等级60	
	NO.112	サイドン（铁甲暴龙）
	属性：地面/岩石　等级61	

初代小茂的妖怪阵容

	NO.065	フーディン（胡地）
	属性：超能　等级59	
	NO.103	ナッシー（椰蛋树）
	属性：草/超能　等级63	
	NO.059	ウインディ（风速狗）
	属性：火　等级61	
?	????	视情况而定
	等级65	

小茂使用的最后一只妖怪在《赤/绿/青/火红/叶绿》版本中会根据主角选择初期妖怪的不同而发生变化，具体来说，就是NO.003 フシギバナ（妙蛙花）、NO.006 リザードン（喷火龙）和NO.009 カメックス（水箭龟）中属性克制主角妖怪的那一只。而在《皮卡丘》版本中，最后的妖怪会变成由NO.133 イーブイ（伊布）进化成的NO.134 シャワーズ（水精灵）、NO.135 サンダース（雷精灵）和NO.136 ブースター（火精灵）中的一只，根据游戏主角的队伍状态来决定。

用周密的战术战胜小茂吧！



第一只出场的妖怪比雕速度较快，常常先发动攻击，不过值得庆幸的是并没有威力很大的招式。由于有飞行系的双翼击，所以尽量不要让速度不佳的草系和虫系来打头阵。比雕的整体防御能力一般，可以用电气或岩石系攻击秒杀，推荐皮卡丘或雷丘的10万伏特。

铁甲暴龙和风速狗有着相同的水系弱点，而且一般来说通关队伍中肯定有会冲浪的妖怪，用冲浪来对付它们就可以。这里要小心的是风速狗的高速度，推荐使用宝石海星先发制人。

椰蛋树是水系的克星，一旦发现椰蛋树已经开始聚气准备使用太阳光线，就请尽快用冷冻光或飞行系招式击倒，或者换上其它能够抵挡的妖怪。否则，以椰蛋树的特攻能力会造成相当大的伤害。

胡地是小茂队伍中比较棘手的对手，当时超能系的天敌虫和鬼并没有特别厉害的招式，这两个属性的妖怪也并不常用，因此要打掉胡地还是要依靠强攻。好在胡地的HP及物防并不高，依靠会用地震一类高威力物攻招式的怪物就可以解决。不过最好不要把格斗系的派上场，以免因为属性相克而被干掉。

至于最后的三主角之一，如果是喷火龙或水

箭龟，用皮卡丘或雷丘就可以解决掉。如果是妙蛙花，当然还是需要冷冻光或飞行系技能来处理了。

《火红/叶绿》通关后小茂的妖怪阵容		
	NO.214	ヘラクロス（怪力甲虫）
	属性：虫/格斗　等级72	
	NO.065	フーディン（胡地）
	属性：超能　等级73	
	NO.103	ナッシー（椰蛋树）
	属性：草/超能　等级73	
	NO.059	ウインディ（风速狗）
	属性：火　等级73	
	NO.248	バンギラス（巨甲兽）
	属性：岩石/恶　等级72	
?	????	视情况而定
	等级75	

用周密的战术战胜小茂吧！



值得注意的是第一只虫/格斗属性的怪力甲虫，虽然超能、飞行和火系技能能够对它造成较大伤害，但它拥有的百万吨大角、岩崩和地震会分别反制这几个系的妖怪，一旦被抢了先手，受到的伤害是非常致命的。因此，在自己没有把握能够一击秒杀的情况下，最好不要派上超能、飞行或火系的妖怪打头阵。由于怪力甲虫特防高于普防，因此最好还是让飞行系妖怪使用合适招式来进行对抗。

而除了开场妖怪之外，其它几只怪物的攻略方法与原来没有太大区别。巨甲兽的属性是岩石/恶，同样具有水的弱点，完全可以交给冲浪妖怪来处理。当然，在队伍中专门加入一个格斗系妖怪专门对付巨甲兽也是可行的。



第二章 龙之使者

●角色档案 CHARACTER PROFILE

红色的头发，黑色的披风——被称为“龙之使者”的渡操纵着传说中从神话时代生存至今的龙系妖怪，冷酷的外表下隐藏着一颗火热的热爱精灵的心；并且早在红绿时代就已经作为四天王之首登场的他有着一流的训练师实力，自然作为《金/银/水晶》版本中的最强天王而接受最终挑战也是主角获得冠军称号的必经之战。

渡执掌口袋联盟的作品	游戏名称	机种	发售日
	口袋妖怪・金/银	GBC	1999年12月21日
	口袋妖怪・水晶	GBC	2000年12月14日

相关剧情 STORY









当《金/银/水晶》的游戏剧情发展到愤怒湖的红色暴鲤龙事件时，渡首次登场。在捕获了愤怒湖中心的闪光红色暴鲤龙后，同样赶来调查愤怒湖大量暴鲤龙异常进化的渡出现在岸边，他告诉主角下方城市附近小屋中有可疑人物出现，并且先行一步前去调查。在城市的民居中，渡对屋中的可疑人员进行质问。由于可疑人员丝毫没有吐露真情的意思，实力强大的渡当即放出自己的快龙狠狠教训了他一顿，终于开启了隐藏的火箭队秘密地下基地入口。主角追随着渡的步伐进入基地，在最深处和渡一起打败潜伏下来的火箭队干部，破坏了异常电波发射装置之后，愤怒湖事件得以解决，而渡也乘坐着快龙飒爽地离去了。从这段剧情可以看出，从初代四天王之一升格成冠军的渡是口袋联盟得力的工作人员，也是维护着关东地区秩序的正义使者。

动画在描述这段剧情时与游戏中的处理略有不

同。动画中的渡装扮成火箭队成员混入了火箭队内部，在小智进入火箭团基地破坏发射装置时渡做了内部的接应人员。这虽然是为了动画中细致情节的需要，但游戏中单枪匹马直接杀进火箭队基地的渡显然更有气势一些。

另外,相关作品中还有一段关于渡的小插曲。还记得《金/银》中第八道馆的类型吗？没错，就是龙系道馆。这里的馆主与渡其实是堂兄妹关系，这在游戏里有所交代。《口袋妖怪》特别篇漫画曾经描述了这对兄妹的复杂身世：渡的父亲同馆主的父亲原本是亲兄弟，但因为与暴烟市以外的女性相爱并生下了渡，不能继承宗家事业，于是只能由弟弟的女儿继承龙系道馆并成为馆主,而奋发自强的渡则最终成为了联盟冠军统辖着四天王。原来有很多玩家都觉得《口袋妖怪》是一部不重视剧情的作品，但实际上，《口袋妖怪》的细节设定一点都不含糊。

实力分析 POWER ANALYZING

首先必须要声明的一点是，虽然渡是“龙之使者”，使用的每一只口袋妖怪的名称中都含有“龙”的字样,但这并不意味着它们都有龙属性。从下面的队伍阵容中可以很明显地看出，渡所使用的妖怪共同属性不是龙，而是飞行。因此，电气、岩石和冰属性的招数才是对抗他的要点。

渡的妖怪阵容	
NO.130	ギャラドス（暴鲤龙）
属性：水/飞行	等级44
NO.142	プテラ（化石翼龙）
属性：岩石/飞行	等级46
NO.006	リザードン（喷火龙）
属性：火/飞行	等级46
NO.149	カイリュー（快龙）
属性：龙/飞行	等级47
NO.149	カイリュー（快龙）
属性：龙/飞行	等级47
NO.149	カイリュー（快龙）
属性：龙/飞行	等级50

用周密的战术战胜渡吧！



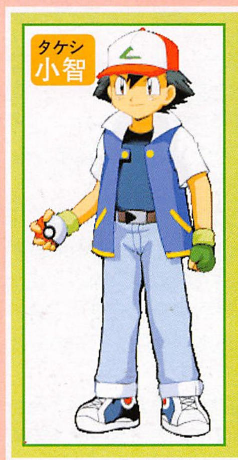
开场妖怪是暴鲤龙，一开始往往会使用祈雨来增强自己水属性技能高压水泵的威力,但实际上,暴鲤龙的特攻能力并不很强,所以不用太过担心。电气系攻击对暴鲤龙可以形成4倍伤害，利用这个弱点可以比较轻松地拿下。

化石翼龙的物攻和速度非常高，不过特防比较低，如果能派上比它速度更快的电气系妖怪(例如雷精灵）就可以用电气系技能直接解决。如果不能一击杀死的话，一定要小心对方的物理攻击，有可能对我方造成较大伤害。

喷火龙的属性比较尴尬，岩石的4倍克制、电气的2倍克制都足以让它毙命，而且它的防御并不突出，火及飞行系技能对几个克制系的效果也比较一般。而且如果一开始暴鲤龙祈雨成功，会进一步削弱喷火龙的招数威力。因此，这只妖怪比较容易对付。

渡的招牌就是最后的三只快龙，它们各具特色，第一只偏重电气系攻击，往往会先使用电磁波将我方麻痹，然后再用攻击招式进攻；第二只偏重冰冻攻击，可以反制同样的龙系对手；而等级最高的那只是标准的强攻型，一进入战斗就会不停地使用逆鳞，由于有属性加成，这招的威力非常可观。由于三只快龙的弱点共通，玩家完全可以用相同的攻击模式来对付，只是一定要留神对方招式的区别。如果队中有会岩崩的妖怪（例如隆隆石），能够让战斗简单不少，有地面属性的怪物也可以防止被电磁波麻痹了,不过这类妖怪一般速度较低,小心被快龙抢先。冰系招数能对快龙造成4倍伤害,让队中的水系妖怪学会冷冻光,打起来也会比较轻松。最后,龙系还有一个天敌——龙系自己，因此在挑战之前先去培养一只龙系妖怪也是相当好的方法，龙系怪物普遍实力强大，成长起来以后完全可以对付渡的这几只快龙,不过需要注意的是务必保证自己的速度能高过对手,否则如果对方抢先发动了逆鳞,那么下场的恐怕就是好不容易培养起来的我方龙系妖怪了。





第三章 来自主角的挑战

●角色档案 CHARACTER PROFILE

自红绿时代起就大名鼎鼎的主角小智在动画中一直继续着自己的旅行，但其实在游戏里，他从金银开始就已经将主角之位让给新人了。不过，退下主角之位的小智并没有立刻销声匿迹，而是作为《金/银》版二周目的隐藏BOSS出现在了白金山中。身为隐藏BOSS的小智当年无疑是一个传说般的存在，无论是高得令人吃惊的妖怪等级、还是六只不同属性妖怪配合的灵活程度，都仿佛在向玩家诉说着：我就是第一届联盟比赛的冠军！

小智担任隐藏BOSS的作品	游戏名称	机种	发售日
	口袋妖怪・金/银	GBC	1999年12月21日
	口袋妖怪・水晶	GBC	2000年12月14日

相关剧情 STORY



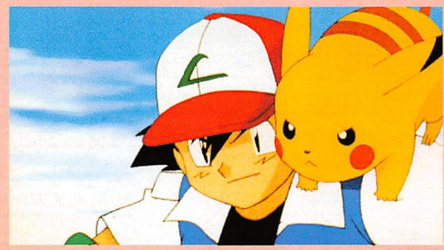


《金/银》游戏中，主角获得了一周目的8枚徽章之后，可以通过联盟之路来到最终试炼地点——白金山。在黑暗的白金山洞穴最深处，主角见到了一个神秘而熟悉的身影，上前对话，面前的人什么也不说地直接开战，战胜之后他也会什么都不说地立刻离开。让我们能够判断出他就是前联盟冠军小智的，就是他那经典的造型和使用的妖怪了。

在《口袋妖怪》特别篇漫画中，我们揭开了小智在出现白金山的谜团。联盟冠军小智在与四天王的战役中受伤留下了后遗症，在小蓝的建议下，小智带着小蓝的水箭龟和小茂的喷火龙来到白金山进行疗养，在这里，小智身边另一位从火箭队基地中解救出来的伙伴——伊布也在精心培育下进化成了光精灵。而后，小智在这里遇到了原超能系馆主，同时也是火箭队三干事之一的娜姿，得知目前事态紧急，需要按照弯曲勺子的指示前往救援，这些都是后话了。也就是说，白金山中的小智身份是“在此疗养的前联盟冠军”，在这里接受新人训练员的挑战也就成了顺理成章的事。

实力分析 POWER ANALYZING

小智的队伍是由前作的主角妖怪以及影视、动漫中的妖怪同伴组成的，也许是为了表现战斗历程较长，小智的妖怪有着整部游戏中敌方的最高等级，队伍的属性也比较平均，能够与之对抗的方法基本上就是根据属性一对一。



小智的妖怪阵容

NO.	名称	属性	等级
NO.025	ピカチュウ（皮卡丘）	电气	81
NO.196	エーフィ（光精灵）	超能	73
NO.143	カビゴン（卡比兽）	普通	75
NO.003	フシギバナ（妙蛙花）	草/毒	77
NO.006	リザードン（喷火龙）	火/飞行	77
NO.009	カメックス（水箭龟）	水	77

用周密的战术战胜小智吧！



面对着这样的对手，“高等级”这个法宝已经是必不可少的了，建议玩家将等级练到75以上再去挑战，否则会非常辛苦。开场的皮卡丘虽然是小智最好的搭档同时也是人气最旺的妖怪，但由于数值贫弱，战斗实力非常一般，除了速度稍高一点可能先发动攻击外，没有需要特别注意的。使用地面系的地震来对抗就完全可以胜任。

连续出场的三位主角妖怪都配备着本系的强力技能：草系的太阳光线、火系的大文字以及水系的高压水泵。既然对手是强攻，我方最好也配备相应克制属性的强攻选手，例如，用超能系胡地的精神干扰来对抗妙蛙花，岩石系的岩崩对抗被岩石克4倍的喷火龙。三只妖怪里唯一难缠的是双防较高的水箭龟，可以用电气系妖怪打消耗战，一般两到三次攻击就可以放倒。

光精灵的速度和特攻都较高，面对它的时候毒系和格斗系就不要上来送死了。尽管耿鬼的影球在本系属性加成下可以对它造成大伤害，但是毒属性很容易反过来被对手克制，所以并不推荐。其实面对光精灵，最好的办法还是使用物理强攻技能来对抗。另外，恶系怪物完全不怕超能系招式的攻击，可以起到很好的对抗效果。但是，金银里出现的恶系妖怪并不多，只有巨甲兽和地狱犬算得上强攻选手，如果队中有这两只，想打败光精灵非常容易。

这一仗最后的难关是卡比兽，本身高HP高特防，一旦HP减少到危急状态时又会倒头大睡，HP和状态完全回复，相当令人头疼。能够在属性上克制这面普通系大墙的妖怪只有格斗系，所以格斗系妖怪（例如怪力）是对抗它的重要力量。卡比兽的攻击力很强大，因此并不推荐怪力直接上场，最好先用其它妖怪慢慢削减HP，等它使用睡觉并进入睡眠状态后再换上怪力，在它睡觉的两回合内使用大威力格斗系技能发动攻击，就能够顺利摆平了。



第四章 钢铁的誓言

●角色档案 CHARACTER PROFILE

率领着方圆地区四天王的大悟作为红蓝宝石中的冠军登场。有着“钢天王”美誉的他不仅实力相当，并且在剧情中处处协助主角的冒险。大悟以“宝石收集者”作为自己的副职，为了与宝石版中两大邪恶势力进行对抗，他一边探索各地的洞窟及遗迹，一边寻找着能够作为自己搭档的人物，而宝石版的主角就是他最终找到的对象。在《绿宝石》中，大悟把自己的冠军披风交给了自己最信赖的伙伴，同时也是《红/蓝宝石》版中第八道馆的馆主米古利，由他接任新冠军迎接绿宝石版本主角的挑战，而自己则继续去发掘新化石的秘密。《绿宝石》通关之后，可以在流星瀑布中见到他，此时的他作为隐藏BOSS出现，实力比《红/蓝宝石》时更加强大。

最后小声说一句，似乎这位冠军是历代BOSS中年纪最大的。

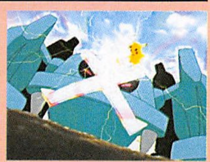
大悟执掌口袋联盟的作品	游戏名称	机种	发售日
	口袋妖怪·红宝石/蓝宝石	GBA	2002年11月21日

大悟担任隐藏BOSS的作品	游戏名称	机种	发售日
	口袋妖怪·绿宝石	GBA	2004年9月16日









在宝石版游戏的剧情中，主角从一位制造商处受到委托，需要将东西交给正在某小岛洞穴最深处进行挖掘的大悟，这是主角与大悟的首次接触。随着剧情的发展，大悟会出现在主角冒险的途中，将使变色龙现形的特殊喷雾剂交给主角。当发展到后期进入科技大厦时，主角看到大悟陷入与岩浆团的苦战而上前帮忙，这个并肩作战的时

刻确立了两人的战斗伙伴关系。

打败了大厦中的岩浆团后，前往附近大悟的家中，他会将最重要的秘籍训练机08交给主角，并表达了对由于两大团体的阴谋而使口袋妖怪活动产生异常的担心。两神兽在海底洞窟觉醒后，世界的天气也变得混乱起来，此时大悟再次出现，告诉了主角阻止这一切的方法。

在《绿宝石》剧情中，主角来到双鹿市，在大悟的带领下进入觉醒洞后与米古利见面，并按照提示前往烈空座的所在地天之塔，唤醒烈空座后返回双鹿市，阻止了事态的进一步恶化。然而，当一切重新归于平静时，大悟却不见了踪影，而象征冠军的披风已经托付给了米古利。

通关后来到当初大悟先生的家中，可以看到他交付给主角的新妖怪“合金怪”，这是获得这只贵重妖怪的唯一途径。之后玩家登上流星瀑布，就能够向这位曾经的钢天王发起最后的挑战。

可以看出，大悟这位最终BOSS是历代游戏中和剧情关联最多的。随着《口袋妖怪》内涵的不断深化，身为最终BOSS的角色也和游戏剧情联结得更加紧密了。

在特别篇漫画里，身为冠军领袖的大悟事先感觉到与神兽的激战中自己会发生意外，提前把自己的冠军披风托付给了最值得信任的好友米古利，而大悟也在神兽战斗中倒下——当然，只是受了伤而已。

实力分析 POWER ANALYZING

钢系妖怪以优秀的物防和属性防御而著称，大悟的队伍自然具有这个显著的特点。队伍中的每只妖怪都有相当好的属性防御优势，玩家需要针对每只怪物的能力缺陷进行攻击才会有效。

大悟的妖怪阵容

NO.	名称	属性	等级
NO.227	エアームド（盔甲鸟）	钢/飞行	等级57
NO.306	ボスゴドラ（钢龙王）	钢/岩石	等级56
NO.344	ネンドール（黏土偶）	地面/超能	等级55
NO.346	ユレイドル（化石花）	岩石/草	等级56
NO.348	アーマルド（化石蝎）	岩石/虫	等级56
NO.376	メタグロス（铁十字）	钢铁/超能	等级58

用周密的战术战胜大悟吧！



宝石版以后的口袋联盟实力有了不小的提升，怪物的等级和配招更加讲究，攻关难度也变高了。为了能够更好地解说对抗战术，我们将结合每一只怪物的配招解说大悟的战队。

（1）盔甲鸟

配招：まきびし（撒菱）+どくどく（剧毒）+つばめがえし（燕返）+はがねのつばさ（钢之翼）

战术分析：作为开场妖怪，要小心的是盔甲鸟的撒菱，这是会对我方后面出场的妖怪造成持续伤害的招式，一旦换人就会先受到伤害，这是十分不利的，好在大悟的盔甲鸟没有配备吹飞，否则真是非常恐怖的对手了。盔甲鸟的特防是软肋，火或电的攻击（火焰放射/十万伏特）都能对其造成致命打击。

（2）钢龙王

配招：かみなり（落雷）+じしん（地震）+ソーラービーム（太阳光线）+ドラゴンクロー（龙爪）

战术分析：似乎游戏设计者是为了防御钢龙王的天敌水系才如此配招的，但是这反而削弱了钢龙王物攻高的优势。落雷和太阳光线虽然能够防御水系，但它特攻不足，无法给水系对手以致命伤害，再加上它的速度又低，基本上可以放心换上水系妖怪来进行对抗。

（3）黏土偶

配招：ひかりのかべ（光之壁）+リフレクター（反射壁）+げんしのちから（原始力量）+じしん（地震）

战术分析：队伍的辅助选手，两种墙壁可以使物理或特殊攻击造成的伤害减半，是比较优秀的防御策略。在双墙的防御下，玩家队伍中可能没有一击制敌的招数，所以最好能够在墙壁发动之前或者到了5个回合墙壁作用消失后再进行攻击。当然也可以使用瓦割来拆墙，但瓦割攻击黏土偶的效果不佳，一定要有遭到反击的觉悟。

（4）化石花

配招：ヘドロばくだん（淤泥炸弹）+げんしのちから（原始力量）+ギガドレイン（亿万吸收）+あやしいひかり（怪异光线）

战术分析：最难缠的消耗型妖怪，往往出场后先使用怪异光线让我方陷入混乱，然后使用亿万吸收来进行回复，是个很棘手的家伙。让能够使用冰系技能的妖怪来进行攻击是最好的，不过如果是水系，则一定要小心亿万吸收。

（5）化石蝎

配招：みずのはどう（水之波动）+げんしのちから（原始力量）+きりさく（切断）+つばめがえし（燕返）

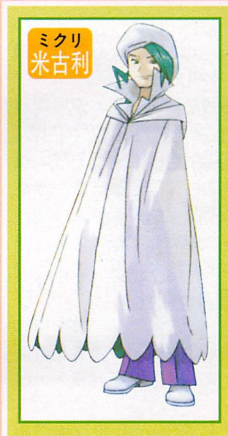
战术分析：虽然攻击很高，而且有高会心率的切断的威胁，但是速度慢是化石蝎的缺点，泛滥的水系冲浪又是它的克星，所以基本上是个容易应付的对手。

（6）铁十字

配招：じしん（地震）+サイコキネシス（精神干扰）+コメットパンチ（彗星拳）+はかいこうせん（破坏光线）

战术分析：这只妖怪既是大悟的近身搭档，也是六只妖怪中最强的对手。铁十字没有什么特殊的战术，强

攻就是它的套路，四招高威力攻击招招致命，恐怖的彗星拳在本系属性威力加成之外还有一定几率提升攻击的作用。从另一个方面讲，应付这样的妖怪也没有什么较好的应对策略，唯一的办法就是比对手更强。它的弱点是地面和火系，不过使用火系的请小心地震，使用地面系攻击技能的则要注意铁十字的高物理防御，很可能无法一击打倒而受到反击。应该说，铁十字是个与最终BOSS相称的强力对手。



第五章 华丽与实力之歌

●角色档案 CHARACTER PROFILE

原本是《红/蓝宝石》里的水系馆主，有着过人的实力。由于《绿宝石》剧情中大悟的退隐，这位实力强大的水系馆主接任了新的冠军来接受主角的挑战，而原先的水系道馆由他的师傅来代管。米古利不仅有着强大的精灵训练员实力，同时也深谙选美要领，讲究攻击的华美程度是他的另外一个特点。

米古利执掌口袋联盟的作品	游戏名称	机种	发售日
	口袋妖怪·绿宝石	GBA	2004年9月16日

相关剧情 STORY




在《绿宝石》游戏剧情中，当海底洞窟崩溃，两只神兽的激战造成世界天气剧变时，主角在大悟的提醒下来到了最后的决战地点双鹿市，并在这里的觉醒洞深处见到了米古利，他会向主角进行提问：想阻止现在发生的一切事情，就需要借助维护世界秩序的第三方力量，那么这种神秘的力量在什么地方呢?选择"天空柱"米古利就会在赞许之后先行离开，而后当主角来到下方水路新出现的天空柱下方时，会看到米古利已经提前来到了这里。他告诉主角，天空柱顶端沉睡着能够拯救世界的力量，接下来的路就要靠主角自己进行努力了。在天空柱顶端唤醒了烈空座后，主角返回双鹿市，等烈空座平息了古拉顿和海皇牙的争斗，世界重新恢复宁静后，米古利接受了大悟所托付的冠军披风，前往口袋联盟等待着主角最后的挑战。

在特别篇漫画剧情中，米古利是对战、选美全都实力一流的精灵道馆馆主，他同飞行道馆的馆主娜米原本是相爱的恋人，但由于娜米接受了馆主领袖的责任而放弃了爱情，在最后的战斗中，两人重新找回了当初的信任。

实力分析 POWER ANALYZING

既然是水天王，那么与之对抗时自然要从属性上来考虑选择应对方案。水的克星是电气和草，因此这两个系的妖怪不可缺少，不过，水系的妖怪往往会同时拥有冰系的技能，个别妖怪还同时拥有电气无效的属性或特性，因此最好能够将两种属性结合使用。

米古利的妖怪阵容		
	NO.321	ホエルオー（鲸鱼王）
	属性：水　等级56	
	NO.350	ミロカロス（美丽龙）
	属性：水　等级58	
	NO.272	ルンパッパ（荷叶鸭）
	属性：水/草　等级56	
	NO.340	ナマズン（地震鲇鱼）
	属性：水/地面　等级56	
	NO.130	ギャラドス（暴鲤龙）
	属性：水/飞行　等级56	
	NO.073	ドククラゲ（毒刺水母）
	属性：水/毒　等级55	

用周密的战术战胜米古利吧!



（1）鲸鱼王

配招： あまごい（祈雨）＋しおふき（喷水）＋すてみタックル（舍身撞）＋ふぶき（暴风雪）

战术分析： 鲸鱼王的攻防并不算高，但是它庞大的身躯下隐藏着超高的HP，所以要直接击倒它并非易事。由于对手全部妖怪都是水系的，因此它的祈雨会给整个队伍带来巨大支持。不过另一方面，在这种雨天状况下电气系的落雷是必定命中的。所以如果鲸鱼王使用了祈雨，就可以放心让自己的电气系妖怪出场，使用威力强大的落雷给它造成伤害了。

（2）美丽龙

配招：なみのり（冲浪）＋れいとうビーム（冷冻光线）＋じこさいせい（自我再生）＋どくどく（剧毒）

战术分析：水天王的强攻+消耗主力之一，冲浪和冷冻光的属性打击面很广，配合剧毒的消耗和自我再生的回复，战术非常全面。而且，美丽龙自身的能力也相当强，HP还是特防能力都很高，再加上水属性在宝石版里没有物理弱点，的确是让人头疼的对手。如果硬说有一个弱点，那就是没有自动解除异常状态的招式。如果队伍里没有能够打消耗战的妖怪，可以考虑先让它陷入烧伤/毒/剧毒的损血的异常状态，然后再配合其它攻击来进行战斗。

（3）荷叶鸭

配招：やどりぎのタネ（寄生种子）＋かげぶんしん（影分身）＋なみのり（冲浪）＋ギガドレイン（亿万吸收）

战术分析：绝对恐怖的消耗型妖怪，影分身提升回避的战术是最难缠也最考验运气的战术，加上寄生种子和亿万吸收的回复，这个对手是仅次于美丽龙的第二主力。和它对战最好不要陷入持久战，在它使用影分身提升回避之前一定要想办法让它陷入损血的异常状态，否则后果很严重。当然，如果队伍中有一只会飞行系必中技燕返的妖怪，就可以轻易获胜了。

（4）地震鲇鱼

配招：ドわすれ（超级健忘）＋はかいこうせん（破坏光线）＋じしん（地震）＋なみのり（冲浪）

战术分析：虽然几个招式都比较强劲，也有超级健忘来提升特防，但是地震鲇鱼的速度并不快，而且地+水的属性存在草系4倍伤害的弱点，对付它时就不要让自己的电系妖怪出场送死了。让草系妖怪使用草系技能，很简单就能放倒它。

（5）暴鲤龙

配招：じしん（地震）＋はかいこうせん（破坏光线）＋なみのり（冲浪）＋りゅうのまい（龙舞）

战术分析：龙舞的存在使暴鲤龙强了很多，速度提升的同时也提升了攻击，会对很多妖怪造成不小的打击，地震的存在也使它可以有效防范自己的电气天敌。虽然也可以用岩系来克制飞行属性，但是暴鲤龙的特性恐吓会降低对手的攻击力，同时还有冲浪作为威胁，因此并不推荐使用岩系妖怪。如果有可能，还是用速度较高的电气系妖怪使用电气系技能来进行攻击比较好，因为4倍伤害仍然是暴鲤龙的致命伤。

（6）毒刺水母

配招：ヘドロばくだん（淤泥炸弹）＋ハイドロポンプ（高压水泵）＋れいとうビーム（冷冻光线）＋どくどく（剧毒）

战术分析：水母的特防和速度都很优秀，只可惜自身的毒属性带来了两大热门攻击属性——超能和地面的弱点，地震和精神干扰都能对其造成相当大的伤害。因此，只要注意毒刺水母的剧毒，一般都可以顺利过关。而草系妖怪在淤泥炸弹的威胁下就不要轻易出场了。



第六章 迷人的女冠军

●角色档案 CHARACTER PROFILE

女性冠军首次登场！从新作发售初期开始就受到广大玩家瞩目的茜罗娜正式亮相之后，立刻凭借金色的长发和一身性感的黑色套装赢得了很高的人气。茜罗娜不仅具有强大的形象魅力，更有强大的训练师实力，获得了很多的训练师的敬佩。对口袋妖怪古老神话有着浓厚兴趣，在游戏剧情中多次出场的她不仅有力地协助了主角的冒险历程，也在不经意之间流露出了自己身为冠军所产生的几分特别心情。

茜罗娜执掌口袋联盟的作品	游戏名称	机种	发售日
	口袋妖怪・钻石/珍珠	NDS	2006年9月28日

相关剧情 STORY




当《钻石/珍珠》的剧情发展到白岱市时，茜罗娜首次登场。在主角挑战完毕草系道馆来到上方大厦外面，却因为不能砍断房屋外面挡路的树木而一筹莫展时，茜罗娜来到了这里，看到主角手中的图鉴时，她很高兴地告诉主角自己也认识七金户博士，并且正在调查关于新奥地区的口袋神话——比如这个城市的铜像。在对话的最后，她把秘籍训练机01交给了主角，帮主角解决了眼前的难题。

在游戏中期，当主角追踪银河团成员时，再次在律诗湖入口处见到了茜罗娜。她也听说了关于这个湖的一些传言，来到这里进行调查。由于暂时还没有发生异常，她委托主角带着秘传之药去帮210号道路的可达鸭治病。主角完成任务后，她又将一个古代护符交给主角，让主角转交给冠凤镇的长老。这个护符是能

够让无形的东西可视化的神物，也是从远古时代开始就用于供奉神的物品。茜罗娜肯将这件东西托付给主角，也说明了她对主角的极大信任。

当鬼系道馆挑战完毕后，茜罗娜会再次出现，告诉主角在美央市的图书馆中有大量与古代神话中的妖怪有关的神话书籍。而在冒险的最后，当主角最终打败了身为口袋联盟冠军的她时，七釜户博士会赶来，这时主角才得知，原来茜罗娜也是从博士那里获得初始妖怪出发旅行的前辈。

值得一提的是，游戏中对茜罗娜的内心世界描写非常细致，例如下面的对话：

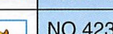
"我曾经也是带着图鉴旅行冒险的训练师，你能够见到所有的精灵真是好啊！"

身为口袋联盟的冠军，虽然享有外人羡慕的名誉，但也要舍弃很多自己所喜爱的事物。茜罗娜真正向往的，是和主角一样能够四处旅行，见识到更多自己所未知的东西，而这也正是很多从初代就开始玩这款游戏的老玩家的心声。

实力分析 POWER ANALYZING

茜罗娜所使用的队伍并没有共通属性，也是一支配合相当好的队伍，其中不乏强力妖怪，因此还是用个别分析的方法来对抗比较好。此外需要注意的是，新作中属性与物理特殊攻击的性质进行了分离，因此战术也会有所变化。不过，属性克制依然是比较关键的思路。

茜罗娜的妖怪阵容

	编号	名称	属性/等级
	NO.442	ミカルゲ（鬼盆栽）	属性：鬼/恶　等级61
	NO.423	トリトドン（蛞蝓龙）	属性：水/地面　等级60
	NO.407	ロザレイド（蒙面玫瑰）	属性：草/毒　等级60
	NO.350	ミロカロス（美丽龙）	属性：水　等级63
	NO.448	ルカリオ（鲁卡里奥）	属性：格斗/钢　等级63
	NO.445	ガブリアス（烈牙龙）	属性：龙/地面　等级66

用周密的战术战胜茜罗娜吧！



（1）鬼盆栽

配招：さしおさえ（扣押）+あくのはどう（暗之波动）+ぎんいろのかぜ（银色之风）+サイコキネシス（精神干扰）

战术分析：鬼盆栽的能力并不高，但属性组合是其亮点，鬼/恶的属性不仅不会有任何的属性克制弱点，而且格斗、普通和超能的攻击是完全无效的，这一点要注意。对于这样的妖怪就不用想别的办法了，直接用高威力的攻击技能送它下场吧。

（2）蛞蝓龙

配招：ヘドロばくだん（淤泥炸弹）+だくりゅう（泥石流）+ストーンエッジ（石刃）+じしん（地震）

战术分析：地面属性的存在避免了电的威胁，所以就不要拿电气系的妖怪上场了。草系的四倍伤害是对付这个"大鼻涕虫"的最好途径，尽管它的速度并不快，不过草系在场的时候还是要小心它的淤泥炸弹。推荐使用蒙面玫瑰。

（3）蒙面玫瑰

配招：じんつうりき（神通力）+シャドーボール（影球）+ヘドロばくだん（淤泥炸弹）+エナジーボール（能量球）

战术分析：极高的特攻和速度是蒙面玫瑰值得骄傲的能力，四个强力技能打击范围很广。变成特攻技能的影球对超能系造成了巨大威胁，因此推荐用飞行系的妖怪使用飞行系的物理攻击技能来展开攻击，这样会有比较好的效果。

（4）美丽龙

配招：なみのり（冲浪）+れいとうビーム（冷冻光线）+アクアリング（液体圈）+ミラーコート（镜子外衣）

战术分析：比绿宝石版中米古利的那只剧毒美丽龙更多了几分恐怖，镜子外衣可以将对自己的特殊攻击伤害加倍返回，尽量不考虑特攻招式比较好。如果队伍里有妖怪能学电气系的物攻招式（例如电之牙）会比较轻松。推荐使用蓝电狮。

（5）鲁卡里奥

配招：はどうだん（波导弹）+りゅうのはどう（龙之波动）+サイコキネシス（精神干扰）+じしん（地震）

战术分析：双刀型鲁卡里奥的两攻都不低，速度也说得过去，因此被几个招式克制的精灵请务必小心。其中尤其要注意的是波导弹，这招是格斗属性的特攻招式，有很大的破坏力。好在鲁卡里奥两防并不高，强攻依然可行。三个克制属性火、地和格斗中火和格斗分别被地震和精神干扰克制，因此还是推荐使用地面系技能进行攻击。

（6）烈牙龙

配招：ドラゴンダイブ（潜龙）+じしん（地震）+ギガインパクト（亿万吨冲击）+かわらわり（瓦割）

战术分析：六只妖怪中拥有最强物理攻击能力的烈牙龙使用的招式自然以物理攻击为主，并且速度较高，物理防御较差的妖怪千万小心。不过另一方面，烈牙龙的特防能力并不突出，并且虽然同快龙、血翼飞龙相比第二属性飞行变成了地面，但是仍然被冰系克制。总而言之，它仍然没有逃出被冰系4倍伤害克制的阴影，找个会冷冻光线的妖怪来秒杀就可以了。

尾声　《口袋妖怪》的BOSS战难度很低，这些角色的存在，是为了给玩家的游戏过程提供一个小小的总结，使玩家们能够心满意足地踏上培养和对战的道路。这些具有魅力的角色使玩家切实感受到自己的成长，这无疑是对《口袋妖怪》玩家们最大的奖赏。可以说，《口袋妖怪》系列的最终BOSS是所有RPG游戏中最温柔的劲敌。同时，这也正是他们在口袋妖怪爱好者间获得绝顶人气的原因所在。

利用网络优势，搜集周边信息

软硬特工网

对国内玩家来说，2.71版的PSP破解不能不说是个大好消息。另外，自定义固件 2.71 SE-B的发布，同样让人感到了惊喜。

软件 Software 2.71 DevHook MOD 1.65C引导成功率几近完美

前几期“软硬特工网”中提到过2.71版本DevHook。这个版本的DevHook可以让2.71的PSP运行ISO游戏，相当于破解了高版本的PSP。这款软件的更新速度很快，目前非常成熟了，运行HENC的成功率也几乎完美，并且TA-082主板也可以运行。所以近期很多购买PSP的玩家直接购买2.71版PSP，然后使用2.71版DevHook玩ISO，或者模拟1.5固件，省去了降级步骤。

软件 Software 自定义固件2.71 SE-B"强悍发布！

最近比较火的软件就是这个2.71 SE-B自定义固件。其实这个固件本质还是1.5系统，但是有非常多的优点，比如双系统功能；内含UMD模拟器可以直接运行ISO；开机按R键进入修复功能，免去了PSP变砖的烦恼；免UMD运行大部分ISO等等。当然这个程序只能在1.5版本固件的PSP上刷写，软件降级的也可以，硬降的存在一定危险。目前的SE-B第三版已经相当完美，刷写过程非常安全，所以很多人刷写了这个固件。



软件 Software 电子漫画ComicBookDS v1.3发布

前几期PG详细介绍了一款电子漫画软件不知道你还有没有印象？它就是Comic Book DS。我们介绍这款软件的时候它还是v1.2版，目前更新到了v1.3版。

新版本的改进：

· 改进了缩放功能，画面可以使用按键或者屏幕上的按钮实现缩放功能；
· 增加了锁定图标；
· 增加了待机功能；
· 画面转化更加流畅；
· 改变了部分按键设定；
· 还原了PictoDS图标。



软件 Software 新NDS模拟器No$gba v2.2发布

德国开发者的GBA模拟器No$gba的v2.2版增加了NDS的模拟功能，最近更新到v2.3版。作者称No$gba v2.3版包括了完整的NDS模拟功能，甚至是3D游戏的模拟。更让人惊讶的是No$gba v2.3a已经支持了NDS的声音模拟。当然，这款模拟器目前还处于初级阶段，还没有达到完美模拟，但是支持声音对于NDS模拟器来说，离完美模拟又迈进了一大步。（官方网址：http://nocash.emubase.de/gba.htm）

硬件 Hardware YYJoy 2006年NDS/NDSL外观改扮大赛摘选

云云的网站举办了2006年NDSL/NDSL外观改扮大赛，活动分为改造、喷绘、贴纸三类。奖品丰厚，活动日期是2006.10.25至2006.11.15。具体情况请登陆幺幺的任天堂网站(http://www.yyjoy.com/yy/)查看。下面是摘选的部分玩家作品。



名称:经典再现「砖头GB」
制作者:edisonwong





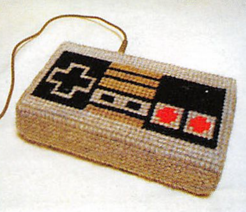
名称：涂鸦作品——"伤感涂鸦"
制作者：GraffitiMAX

名称：幸福四叶草
制作者：moreMix

硬件 Hardware 有趣的FC手柄形NDSL自制包

喜欢动手DIY的国外玩家Rosered展示了他制作的FC手柄形状的NDSL包。这个包用线编织而成，简单的色调呈现了任天堂老式手柄的外貌，上方还留有充电器接口。非常棒的创意，希望大家通过他的设计得到一些灵感，自制出更有个性的东西。







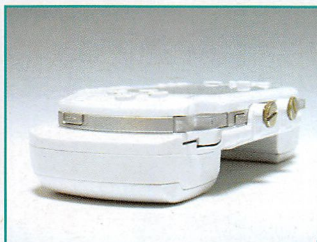
COOLEST GADGETS

掌上周边街

本期介绍的周边大多是延长掌机电池续航时间的外设。对于有车一族来说，车内充电器的使用价值比较高。360度旋转的吸盘支架让人觉得非常有趣。

这款手柄样式的外设的作用有两个：一是增加PSP的厚度，使得玩游戏的手感更好。二是增加PSP的电池续航时间。这个“手柄”的安装方式为：首先把PSP本体的电池取出，然后把这个外设的右侧电池凸起位置插入PSP的电池槽内，再固定UMD两侧的螺丝钉到PSP上方的孔内。由于要利用上方螺丝孔，所以安装这个产品后，PSP其他产品的使用就受到了限制。PSP的厚度是2.2cm，安装后全部厚度为4.2cm，这样握在手里的感觉更加稳固。手握处可以安装两个电池，利用下部的开关进行AB电池的切换使用，这样就增加了一倍PSP的电池续航时间。



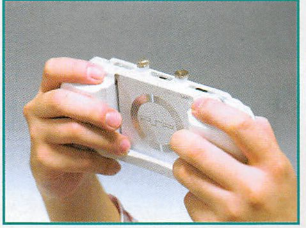


稳固的安装

- 厂商：Columbuscircle
- 价格：1780日元
- 重量：78g
- 颜色：白，黑


一机双电





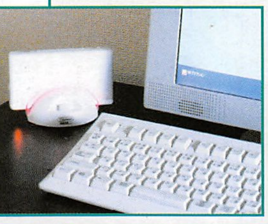
这个半球形的东西是NDSL的座充。外壳采用塑料制成，白色调和NDSL达成了一致性。在半球中央可以插入折叠起来的NDSL，插入非常容易，取出也非常方便。座充内的电源充电器接口和凸出点正好和NDSL主体接口吻合。底座连接AC变压器，插入NDSL后按下开关开始充电，这时弧形边缘会发出漂亮的红光。

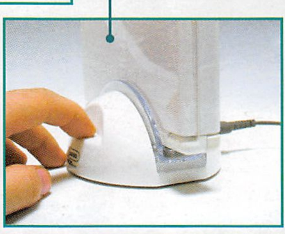




充电时发出灯光

- 厂商：DRAGON
- 价格：898日元
- 重量：72g
- 颜色：白，蓝，





打开开关

这个支架的作用是在各种环境下充分利用PSP。支架固定部分是几个大号卡扣，把PSP固定在上面。安装后非常牢固，不过不能换UMD盘和各种利用PSP上部接口的设备了。使用支架可以360度旋转PSP，并且倾斜角度可进行28度微调节。利用支架下部的按压吸盘，几乎可以把PSP固定到任意环境中使用。

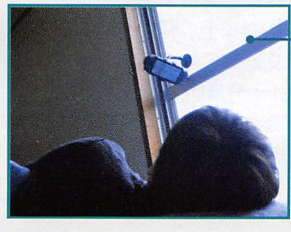



卡扣装置


吸盘装置

- 厂商：GAMETECH
- 价格：1260日元
- 重量：112g
- 颜色：白、黑

可挂在车窗上


舒适的摆放位置


甚至可以放在厨房



对于经常自驾车外出的玩家来说，使用车上充电器给NDSL充电是非常方便的事。这款车内充电器就是为这些人考虑的。充电器内部收拢的电线长度约为1米，拉出后连接到NDSL，长度基本能够满足不同车型内部NDSL的摆放位置。电源接头内部设置了保险管，并且对应12v和24v两种规格的充电电压。使用车内充电器给电量余量为0的NDSL充电需要2小时50分钟，只比纯正的AC适配器长30分钟。




整体造型


拉出延长线


车内充电方式

- 厂商：UGAME
- 价格：1200日元
- 尺寸：长12.6cm，宽4.5cm，高2.7cm
- 重量：38g
- 线长：约1米
- 其他：12v/24v全对应

M3专栏

电影卡软件速递

M3内核C30和配套游戏转换软件V30已经发布。此次更新集中在对附加功能和细节方面的更新上，给用户带来更方便的操作体验。



M3内核方面，在多媒体扩展上又增加了几大功能。首先是GBM电影播放功能。扩展模式下，内核终于可以支持过去常用的GBM格式的电影，对应用在GBA上的GBM格式影片，画面还可以拉伸到NDS全屏，同时也支持多种双屏播放模式，非常方便。音乐播放增加了同步歌词功能，可以为MP3、WAV、GBS几种音乐格式加上同步歌词，只要将文件名和音乐名称一致的TXT文件或LRC文件放在同一目录下，启动音乐的时候就可以显示同步歌词，这次的同步歌词显示为大窗口模式，可以看到当前歌词，之后将要显示的歌词和已经显示的歌词，用于卡拉OK相当不错。此外就是其它细节功能的更新。例如，内核变得可以支持NDSLite的四级亮度调节，用户可以根据需要随时在设置窗口的下拉菜单中选择设置任意级别的亮度，或者通过点击时间条切换亮度。这个亮度设置仅更改在扩展模式时使用的NDSLite亮度，不会影响游戏时的亮度设置。玩家可以根据自己的喜好，为不同的功能设置不同的亮度而不会相互影响，是个很方便的设计。另外，多种皮肤更换功能也很不错，用户可以一次储存十种皮肤方案，并且随时切换。只不过，每次更换皮肤后要重启动扩展模式才可以生效。

游戏转换软件M3 Game Manager V30主要是对一段时期内的游戏进行了整理归纳和更新，解决了一些新上市游戏只能用安全模式才能运行的问题。这个软件除提供新的一指通游戏数据库，方便用户转换游戏一次成功外，还加入了自动使用游戏中文名称的选项。用户只要开启了这个选项，之后在电脑上选择的NDS游戏文件名是英文也好，其它简单字符缩写也好，只要转换到SD/CF闪存卡上，NDS游戏名称就会自动重命名为中文游戏名称。而无需用户手动修改，构想和设计十分亲切。

G6方面，多媒体扩展功能的更新和M3保持同步。游戏转换软件G6 U-DISK Manager版本为V4.6b。

电影卡最新消息

随着SLOT-1端（DS接口）烧录产品不断放出各种新消息，电影卡方面仍然没有任何动向表明厂商会很快推出新产品。网站服务方面，厂商依然在按部就班地理顺产品线，这是为了向用户提供更详细的产品介绍，实现更全面的服务支持，同时也是为了制作新网站，准备更多更优质的可下载影视资源。可见对于当前的他们来说，产品服务支持才是首要。左面是官方透露的新首页截图，从这张图上我们可以看到，电影卡不仅仅局限在电影卡系列产品上，而是已经拓展到了电玩周边产品的各个领域。根据现在的情况估计，此次事业体制改革对于GBalpha公司来说影响是非常巨大的。



SC专栏

本期和Supercard相关的最大新闻莫过于SC内核的更新。这次内核的更新可以说有着历史意义，因为系统皮肤终于进行了变更。这样一来，旧版的SC SD以及SC MINI SD都可以享受到SC震动版的皮肤，之前埋怨SC系统太丑的用户可以心安了。



这里要提醒用户一下：内核更新时切勿断电！.bin后缀内核为完整内核，可以直接执行进行升级。.scu内核会自动提示升级。注意各个版本的软件不一样，请根据您自己所购买的版本下载对应的软件。

如果之前升级过11-04版的1.7内核，请重新升级一次修正版内核。

新版内核更新

1、修正了11－04内核升级后，GBA模式下不支持长文件名补丁（删除字体补丁就可以看到列表了），

2、修正新版软件不支持旧版存档的问题；

3、添加了新的皮肤界面；

4、文件列表显示顺序改为后拷入先显示；

5、CF、SD、Mini SD和micro SD版本界面改为与振动版相同。

转换软件：

1、重写了NDS游戏读存储卡程序，读卡速度更快；

2、加入DMA读存储卡选项，可加快读卡速度；

3、修正了震动版不能运行IQUE游戏的问题，修正了0472，0286黑屏BUG；

4、0252游戏对读取存储卡的速度有一定要求，SD、Mini SD版本中间会出现死机的情况，CF、micro SD、Rumble版本较少死机。

升级方法：

1、 如果您的GBA把内核放在闪存卡根目录（看不到列表的朋友删除字体补丁即可看到），请执行.bin文件升级。

2、 如果是NDS，请直接进NDS模式执行升级。

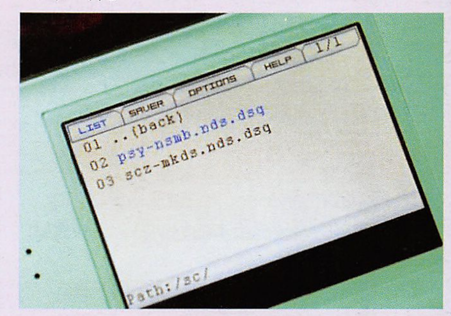
特别注意：SCL/振动版本区分中文与英文内核。如果购买的是英文版，请到英文官方网下载，中文版本自然到中文站下载。如果玩家想区分中英版，只需检查一下SC菜单是中文还是英文的就行了。

此外，之前报道过的SC皮肤更换功能在新版内核上使用有些问题，下面这段话就是之前曾经撰写皮肤更换教程的“风小子”在SC官方论坛发出的警告：

“新内核1.7不支持此程序，刷了后NDS模式启动双白屏，GBA模式启动后黑屏。

事件经过：为了保险起见，我仍然先DUMP升级了1.7的SCSD的FIRMWARE然后制作了刷核程序。然后刷好后再开机就……为了给大家做第一时间的测试，SCSD华丽地殉职（变瓦）了……

另外，之前在1.63改过皮肤的玩家可以正常升级到1.7，然后就别想改皮肤了，否则就和我的SC卡一样。”



紧急通知：据CF卡玩家反映，用了“flashmp.nds”（错误版本，即CF卡用了SD的）会出现“找不到SD”的信息（CF变SD？），SD卡玩家反映用“SCdumper.nds”DUMP后SD卡被格。但是笔者均未遇到此种现象。所以，是否使用请大家自行斟酌。

EZ专栏

软件更新

1、EZ公司发布了EZ3最新更新程序，包含了最新版EZ3Manager和NDSloader，其NDS兼容性提升至和EZ4系列同级，新出的口袋妖怪因为存档超过2Mb，或许会有问题。



2、为了发扬MS的精神，顺应市场，迎来圣诞前的高潮。EZTEAM对EZ4LCompact也推出了秋季升级包，升级该内核后，EZ4LC就拥有了执行GBA游戏的功能，最大支持到64Mb的GBA游戏，使用方法同EZ4，EZ4Lite，EZ4LiteDeluxe。

首先，在SD卡上找到要玩的GBA游戏（小于或等于64Mb），按Select键，然后按A键即可写入到特殊的GBA游戏空间。写入完毕后退出EZ-DISK，在上一级目录即可执行该GBA游戏。删除的话，在GBA游戏空间按START，再按A键即可。如果在GBA游戏区出现乱码或不规则文件名，这个是正常现象，无需担心，执行第一个游戏即可。

实用论坛问答选登

1、Ez3.26用回ez3.18需要卸载驱动重新装吗?

答：需要重装的，装高版本的驱动后，3.1*是认不出卡的。

2、我的EZ1(256M)在ROM检验后不能在系统里打存档文件了？求高手帮忙，万分感谢！

答：首先请在系统设置里面将“使用SMS”勾上，然后再格式化卡带就可以了。

3、我的EZ1玩指环王-双塔存盘后一开机就没了,是不是该换电池了？

答：如果烧录卡买了很久，那么有可能是没有电了，那么首先建议使用“SMS”功能，然后可以对电池进行更换。

4、今天下了个FC转GBA的游戏ROM，烧录的时候定屏了，就直接把它给关了，结果再烧录的时候发现卡带里面的内容全没了，并且烧录不能，在ROMLISTS那一栏原先有个load的系统文件变成了宋体color，格式化了一次，又用ROMRAM检验检查了一次，全是好的，但是只能烧一个游戏了请问是什么原因?

答：建议重新到EZ网站下载一个软件并解压后使用，因为在线更新不能对主文件进行更新。

5、我想给自己的GBM配备一个烧录卡。这个烧录卡不要支持NDS游戏。是EZ2好还是EZ3好?谢谢！

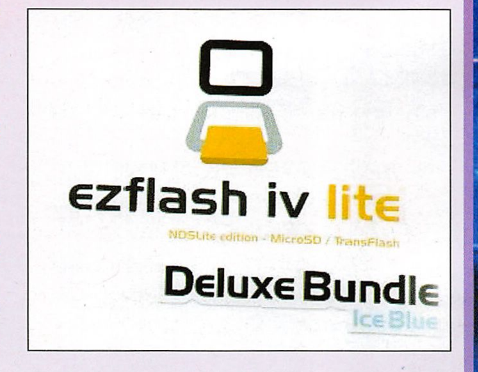
答：目前市面的GBA烧录卡基本上也支持NDS游戏烧录，呵呵，不过目前对GBA兼容最好的应该算是EZ1/2/3/4，而EZ2、EZ3这两款该如何选择呢？其实主要是看自己的需求，如果是经常保留某几个游戏玩，而不是长期换游戏，那么可以买EZ2，容量小些。如果想经常换游戏，那么EZ3就是不错的选择，容量大，装的游戏多。

6、EZ2烧录完成后，可以再增减游戏吗？其他的游戏不动。

答：这个是老问题了。EZ1、EZ2由于是Norflash构造，所以烧录完成后，就只能从最后一个游戏开始删除，不能从中间或者开头删。

7、EZ2为什么烧录的时候亮红灯？电池必须在开软件时才能充吗？EZ2PS电池型号是什么样的，自己换能行吗？

答：烧录的时候就是红灯的，说明正在对卡进行操作。不需要开软件就能充。电池型号不明，如果电池坏了的话，还是寄到ez官方去换吧。



EWIN专栏

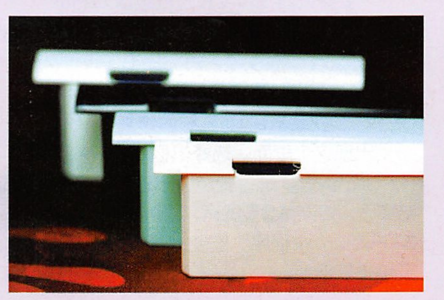
Ewin2是NDS烧录卡市场第一款引发低价风潮的产品。虽然当初宣称的“100%兼容性”很快就被打破，但是它优质的做工在烧录卡界确实是一个亮点。自Ewin2上市之后，其它烧录卡也陆续开始走上了低价的路线，像SC Lite震动版、M3 Lite专业版等，虽说每个产品都有自己的定价策略，但可以肯定的是，DS烧录卡的普遍低价化，或多或少地受了Ewin2的影响。

Ewin2系列上市时有三款产品：Ewin2 SD、Ewin2 Mini SD、Ewin2 TF。Ewin2 SD就不说了，SD卡使烧录卡的体积没法控制。Ewin2 Mini SD做到了刚好可以插入NDS不突出，但Ewin2 TF却又有了插入NDSL突出的问题，这是令人诟病的地方。

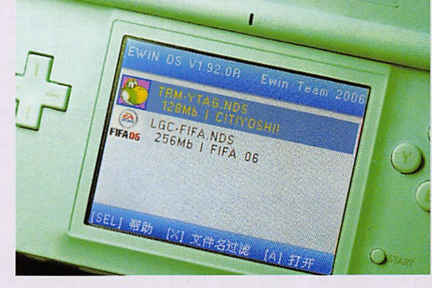
不过，近期Ewin2推出了TF版的不突出版本，做工继续保持GBA端烧录卡的领先水平，新内核的更新也让人眼前一亮。

目前Ewin2 TF有五种颜色的外壳，分别是白色、黑色、冰兰色、深蓝色和粉红色，分别对应不同颜色的主机。新外壳的做工在旧版的基础上有所增强，抛光处理效果更好，手感很不错，各个接合处的处理也不错，不过笔者在全卡上下找了一下，也找到了一处有毛刺的地方，在TF卡插口处。整体来说，质量高是Ewin2的最大亮点，也是其区分其它产品的原因所在。低价格，高水平做工能够吸引不少玩家。

Ewin2 TF的TF卡插口与SC Lite一样在正面，这样插入NDSL后取拔比较方便，不用将烧录卡取出来再取TF卡，而M3 Lite是需要卡带从NDSL中拔出来才能将TF卡再取出来。但是这样的设计也有一点问题，就是不能保证仿真的外







形，当我们把烧录卡插入NDSL后，在GBA卡槽的位置能够看到TF卡，有些玩家可能看着有点别扭。当然，这是习惯问题，看顺了就行了。

测试下来，Ewin2 TF新版也存在一个问题。大家记得当初SC lite发布时的问题所在吧？卡带稍厚，插拔相当困难，Ewin2 TF新版也存在这个问题，插入NDSL后取出来时虽然没有SC Lite初版那么紧，但是也需要用点力，不如其它卡那么顺畅。将卡带拆开，可以看到其内部结构，这时候就比较清楚了，原来Ewin2 TF是类似SC Lite的双层构造，难怪会如此。

谈完了外观，再讲一下最新的内核，从图上可以看得出来，Ewin2的1.92.0R内核确实漂亮，不过下屏显示游戏缩略图的方式就和DSLink类似了。当然，DSLink也并非是这种方式的原创者，究其根源，最开始使用该显示方法的是MK3。Ewin2的最终界面还会更改，从目前放出来的预览图上看效果不错。由于昨天刚拿到卡，所以兼容性等方面还没有测试，有兴趣的朋友可以关注一下Ewin2的官方网站。

刷写2.71自定义固件,实现最强功能

·前言·

目前使用DevHook可以把1.5模拟到2.71系统，但是一旦关机就会回到1.5。即便是一直待机保持2.71系统，运行模拟器或自制程序就比较麻烦了 。同时兼顾1.5和2.71固件优点的2.71 SE推出了，它实现了兼顾1.5和2.71的特性，并且还有固件修复功能和免UMD盘引导功能，非常强悍的自定义固件。它的作者是大名鼎鼎的Dark_Alex，现在人们通常在他的名字后面加上“神”这个称呼。

SE全称Special Edition，安装2.71SE后的功能如下：

在双核心（1.5和2.71）下运行自制程序；
同时实现两个版本的功能；
内建支持ISO/CSO文件；
按r键开机进入恢复模式；
开机不进入UMD盘和关闭开机动画；
免UMD运行ISO游戏；
隐藏破损程序图标等等。

·前期准备·

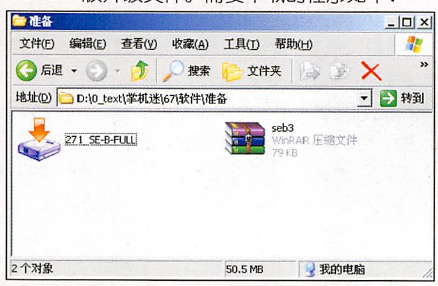
免UMD盘运行ISO游戏是SE固件最大的亮点，但是要注意“刷写”2.71SE固件的PSP必须是1.5版，并且不能是TA-082主板，因为TA-082主板可能会出问题。SE固件安装过程非常像固件升级,因为确实在PSP Flash0中刷写了程序。其实并没有把PSP真正升级,所以才能实现1.5的功能。

目前Dark_Alex的自定义固件版本为2.71 SE-B''，也就是SE-B的第三版。修正了一些bug，增加了系统的稳定性。

·下载和安装·

1、准备软件：

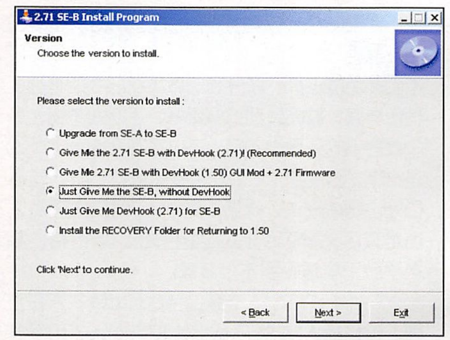
安装方式有多种，这里给大家介绍最简单的方式。首先下载2.71 SE-B版或者SE-B'版的安装版，可以在国内各大掌机论坛下载，也可以到http://www.psp-hacks.com或者http://www.psp-haxors.com找到。然后再下载2.71 SE-B''版升级文件。需要下载的程序如下：



解压缩271_SE-B-FULL文件，获得271_SE-B-FULL.exe。把PSP连接到电脑，保证PSP剩余75%以上的电量。建议：最好格式化一下记忆棒，并取出UMD盘。

2、安装SE-B

运行271_SE-B-FULL.exe文件，跟随安装步骤点击NEXT。



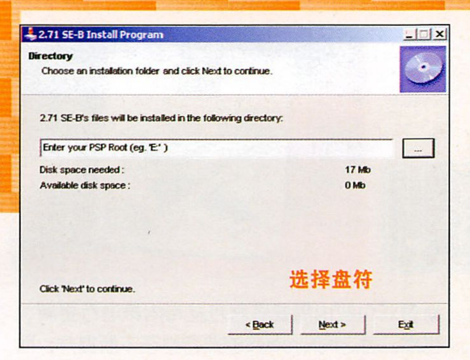
出现这个画面，如果没有安装SE-A，建议选择第二项，或者第四项。

把SE-A升级到SE-B
安装2.71 SE-B和2.71版DevHook
安装2.71 SE-B和DevHook GUI Mod+2.71固件
仅安装2.71 SE-B
仅安装SE-B的2.71版DevHook
安装返回1.5系统的修复程序

出现这个画面，选择记忆棒所在的盘符。

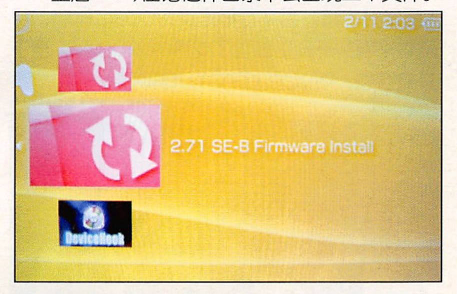
点击NEXT进行安装，出现安装进度。安装结束后，如果有必要的话，可以再次运行271_SE-B-FULL.exe程序，安装2.71版DevHook和1.5系统修复程序。

世上无难game，只怕金手指，玩game用老金就太没趣啦！（甘永良）
男，17岁，广东省韶关市第二中学高二5班，512000



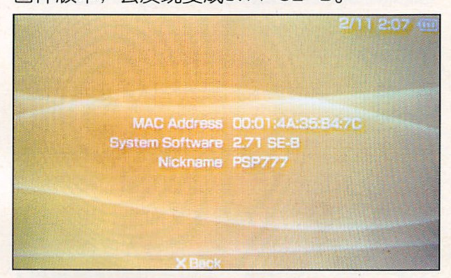
3、刷写固件

重启PSP，在记忆棒目录中会出现三个文件。



运行2.71 SE-B Firmware Install，进行刷写固件操作。会出现如下画面，按×键进行刷写，按R键退出。注意，刷写过程中千万不要断电！

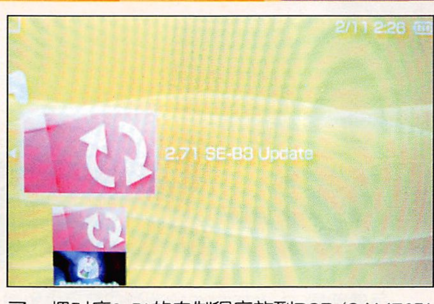
完成后自动重启，完成刷写过程。查看PSP固件版本，会发现变成2.71 SE-B。



4、升级到2.71 SE-B''

下面就把SE-B第一版升级到第三版吧！

解压缩seb3.rar，把里面的PSP和dh文件夹拷贝到PSP记忆棒根目录下，覆盖同名文件即可。然后打开PSP，运行里面的升级文件。



升级过程非常快，几秒钟就结束了。查看系统信息，会发现系统变为2.71 SE-B''。

·2.71 SE-B的使用说明·

刷写结束后PSP就变成2.71 SE-B系统了。把对应2.71的自制程序放到PSP/GAME271文件夹中。把1.5的自制程序放到PSP/GAME150文件夹中。

其实也可以把2.71或者1.5的自制程序放到PSP/GAME文件夹中，然后在修复模式中进行设置即可。（详情见后面说明）

SE-B自带UMD模拟器，所以把ISO或CSO文件拷贝到ISO文件夹下，不用运行任何软件即可在PSP的GAME目录中找到图标，直接运行即可。但是目前某些不能免UMD的游戏还是需要放一张UMD盘在PSP中。

·使用系统修复功能·

这是2.71 SE-B的最大特色，功能非常强悍。上面提到的1.5和2.71对应的文件夹，还有免UMD盘引导ISO都要在这里设置。

进入系统修复的方法：按住R键启动PSP。

●**Toggle USB：**开启USB连接，把PSP连到电脑。

●**Configuration：**

1）Skip SCE logo：关闭开机画面，同时关闭自动运行UMD。

2）Hide corrupt icons：隐藏破损图标。（有些破损图标不能隐藏）

3）Game folder homebrew：选择PSP/GAME目录下存放1.5或者2.71版本的自制程序。

4）Autorun program at /PSP/GAME/BOOT/EBOOT.PBP：开机自动运行某个程序。可以把要开机就直接运行的程序的Eboot.pbp放到PSP/GAME/BOOT文件夹中。（默认关闭）

5）USE NO-UMD：不使用UMD盘引导。

●**Run program at /PSP/GAME/RECOVER/EBOOT.PBP：**修复系统。把对应的升级文件放到/PSP/GAME/RECOVER/中，然后开机执行这个选项。

●**Advanced：**相当于debug模式，建议最好不要轻易调试。

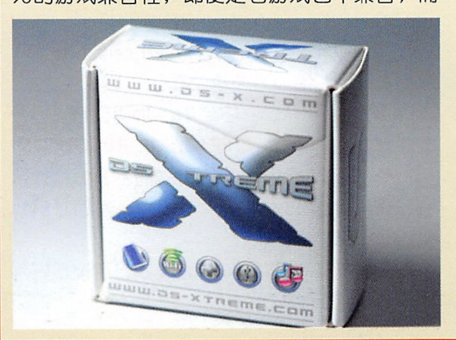
无语啊，不知道月莺是不是位大美女呢？唉，郁闷！（黄河）
男，16岁，安徽省淮北市海宫学校九一班，235000

革新 DS-X评测



虽然承蒙DS-XTREME欧洲总部厚爱成为国内第一个拿到DS-X样品的幸运儿，但是就像之前评测Acekard和NinjaDS一样，拖了不少时间，让朋友们久等了，抱歉。不过好在幺幺收到样品当天就有同仁翻译了国外知名网站GBATemp的DS-X评测，所以大家还可以从那篇评测中了解到DS-X的基本情况，只是喜欢幺幺评测的朋友，现在可以从这里了解到幺幺眼中的DS-X。

DS-X的发布在许多方面都算是烧录卡界的革新，一方面，新闻发布是非常正规化，或许是西方公司的缘故，什么事情都做得一板一眼，譬如幺幺和DS-X联系，要和亚洲区代表先联系，然后再传达至欧洲总部。放出新闻也如此，首先在官方网站发布，然后再由各个地区的负责人转达新闻，同时还破天荒地放出了烧录卡生产线的照。这个是一点，再一方面，从产品消息发布到最后给各大媒体提供评测，也是做到了同步时间，幺幺身在亚洲，因为包裹从香港派送过来需要清关时间，但即便如此，基本上也可以做到和欧洲同步发表评测，最重要一点，就是对Clean Rom的支持度，记忆中在DS-X之前宣布直接支持Clean Rom的烧录卡有MK2/MK3、NinjaDS这两款，但是它们都并非真正直接支持Clean Rom，均需要在NDS端对Rom进行处理（譬如打补丁，内核处理等），这一点可以从兼容性上看得出来，二者无法达成100%的游戏兼容性，即便是老游戏也不兼容，而



新游戏有些也需要等官方发布内核进行更新，当然二者之间NinjaDS的兼容性在不断提升，而且厂家的开发势头很好，只是需要更新内核的烧录卡始终不是真正支持Clean Rom的，这点DS-X便做得不错，当初宣称是支持Clean Rom，目前看来确实是真正做到了支持Clean Rom，至于其兼容性，可以关注后文的详细评测。



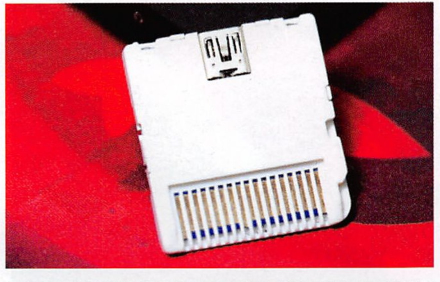
售价以及发布相关

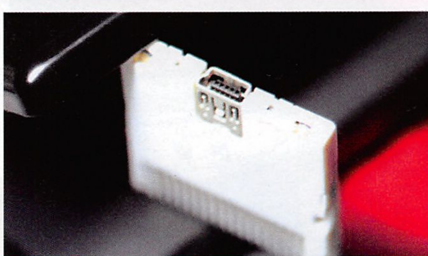
目前DS-X尚未在中国正式发布，所以大陆使用的人比较少，样品也暂时只有幺幺一人才有，倘若大家想购买，那么可以关注一下国外的购物网站，只是其价格稍高，124美元折合人民币大概为980元。当然这个就是一分钱一分货的道理，只是大多数国人难以理解，而且即便是价值如此，对于消费水平而言，也有些难以接受。不过话说回来，倘若大家都有机会体验，那么无需转换，直接拷贝的优势我想人人都会痴迷的。

包装篇

DS-X的纸盒包装设计得很小巧,其体积类似于G6 Lite的包装,不过要稍微小一些，而且里面也没有铁盒(笑)，所以980元的烧录卡包装略显简陋，不过这也正是欧美人做事的风格。

打开纸盒，首先看到的是USB线，一头是普通插电脑用的大USB口，而另一头则是相机/PSP通用的Mini USB口。DS-X的烧录非常简单,仅





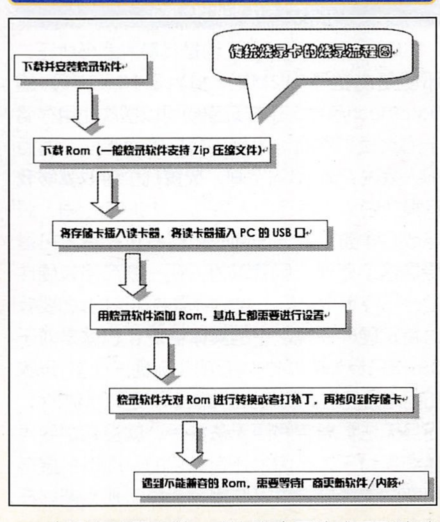
仅是用USB线连接到电脑再复制粘贴就可以了，这点在后文再细细描述。在USB线下面，硬纸壳留了一个“X”型的口，而DS-X则躺在里面,小心翼翼地将其取出，于是得窥庐山真面目。

DS-X本体有一个吸引人的地方是其方便拆卸的设计，让人感觉很意外，和其它烧录卡采用螺丝或者粘合式的设计不同，DS-X直接用五个胶扣的形式固定卡带壳，这样给拆卸提供了方便，不过对于烧录卡而言，幺幺倒觉得如此设计有些多余，毕竟并非人人都有拆卡带的习惯（两种人例外，一种是像幺幺一样写评测的，需要拍照片；另一种就是其它厂家，需要拆掉卡带壳研究内部电路设计）。

整块DS-X卡带设计最为巧妙的地方非其USB口莫属，这个设计在当初DS-X公布样图时引起了一时轰动以及众多讨论，虽然说史上第一款将烧录接口整合到卡带上的烧录卡是Efa Linker，但是DS-X因为支持直接拖放Rom操作，所以这个USB接口的意义更为重大。毕竟对于传统烧录卡或者说现在这些使用可扩展存储设备的烧录卡而言，要么使用专门的烧卡器，整合USB接口的作用就在于减少麻烦，而且这个USB接口相当牢固，没有出现松动现象。

DS-X本体的做工在幺幺看来，还不错，倘若要打分，10分制可以得到8.5分，拿在手上感觉很精致，看得出来厂家在外壳上面花了不少功夫，幺幺不太明白在其它评测中的观点，因为有的评测认为DS-X做工很次，我觉得这有些冤枉，因为它的做工并不比其它的烧录卡逊，用料很足，构造也没有不合理的地方（倒是在拆卸时发现贴纸下面有芯片），我想其他的玩家或许是因为它的结构稍微复杂，接合处比较多，而且USB接口外露出来（有被氧化的可能），可能先入为主地产生一些了偏见吧。

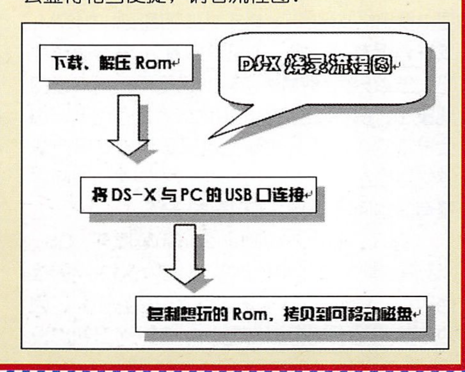
烧录方式介绍



在没有使用之前，或许谁也无法感受到这种烧录方式的便利性，因为我们习惯了传统的烧录方式，且让我们来看看传统的烧录方式是如何进行的。

从图示上面可以看出，传统型的烧录卡烧录游戏步骤比较复杂，需要进行设置、转换，而且最为重要的是最后一步，传统型的烧录卡都会经常遇到不兼容的Rom，那么就必须等待厂商更新，这样就无法在第一时间玩到某些游戏。

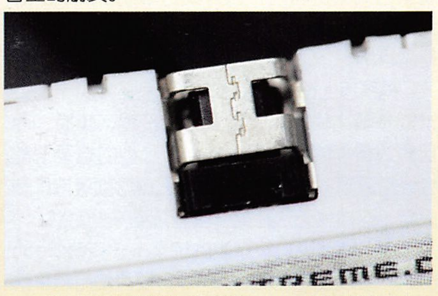
再来看看如DS-X类的烧录卡，支持Clean Rom，而且支持直接拷贝Rom，那么使用起来就会显得相当便捷，请看流程图：



正如图示上面显示出来的，倘若确实是做到了Clean Rom直接兼容，而且支持直接拷贝功能，那么用这种类型的烧录卡玩游戏的过程就非常简单了，未来的烧录卡发展趋势必然如此，这基本上已经成为定局了，从目前层出不穷的新卡对此提供支持即可看出。

系统构架篇

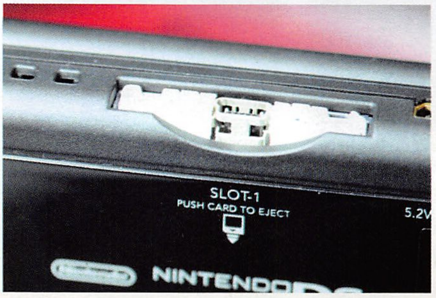
DS-X的一大特色，也是其最大遗憾所在，那便是内置了512MB（相当于4G bit）的Nandflash芯片，这样玩家便可以摆脱使用存储卡的烦琐，然而也为其不可扩展而苦恼。满意的人会说：512M的空间，放置几个游戏就够我玩很久啦。不满意的人会说：512M的空间，只能放几个游戏，太小啦……仁者见仁智者见智便是这个道理，但我以为，在一款产品其硬件设计已经定型之后，我们所需要讨论的，即要针对特定硬件环境之下的具体情况，也就是对于DS-X已经是512M的内存的实际情况而言，玩家如何来接受它。倘若一听说DS-X是512M内存，而且无法扩展空间便无法接受，就没有必要再继续探讨下去，因为还有其它的、可以扩展存储空间的烧录卡供这些朋友选择。那么能够在这个基础上进行交流的，便是那些愿意选择512M容量的朋友。



在“我的电脑”中查看DS-X磁盘的容量，可以看到格式化成Fat格式时其可用空间为487M，或许有朋友会疑惑：不是说内置512M存储芯片吗？怎么只有487M？实际上这是再正常不过的现象了，倘若以前使用过U盘或者是存储卡，也会发现这个现象，实际上这只是容量计算方法不同导致在WINDOWS里面显示的容量与实际容量有区别而已，所以不用耿耿于怀。

除了一块512M的Nandflash芯片外，DS-X还有一块2M的存档芯片，正因为这块2M的存档芯片，导致DS-X无法运行《口袋妖怪》，因为珍珠和钻石的存档均是4M，DS-X起初也没





有料到会出现4M存档的游戏，于是DS-X在运行《口袋妖怪》时便出现了白屏现象，不过据称新内核已经解决了《口袋妖怪》的存档问题，也就是将其存档一半放到存档芯片里，而另外一半则放到Nandflash里面，当然这是之前的推测，不知道实际是如何解决的。

话说回来，Acekard的存档芯片是4M，所以能够完美支持《口袋妖怪》，这一点是它运气好。可以预期到未来会继续出现4M存档的游戏，希望DS-X届时也能够支持。

传输速度

DS-X的传输速度是建立在USB2.0标准之上的，那么实际使用时，DS-X的速度又是如何呢？首先，幺幺选择了用ATTO Disk bench32来进行测试，测试平台为IBM T43 BH3，配置如下：

CPU	Intel Pentium-M(Dothan 750)1.86GHz
内存	1GB DDR
硬盘	80GB(5400转8M缓存)
显示屏	14.1"SXGA+(1400*1050)TFT
光驱	DVD+DVDRW
主板	USB2.0接口

该平台应该不存在限制DS-X速度的瓶颈。
从测试结果可以看出来，DS-X速度很快……

此外，幺幺还选取了5个Rom合计容量为480M进行实际拷贝测试，测试结果如下：

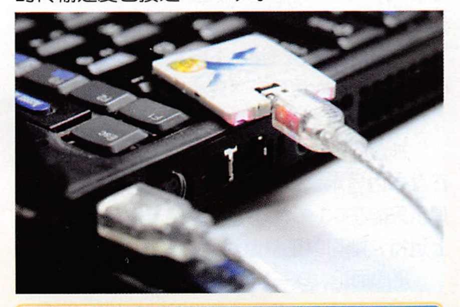
从PC上一起写入到DS-X，用时：77秒，写

入速度为6.2M/秒

从DS-X一起拷贝到PC上，用时：51秒，读取速度为9.1M/秒

这两个数值和刚才用ATTO Disk bench32测试出来的数据基本吻合。

由此可见，DS-X的传输速度是相当快的，之前已经解释过了它的烧录方式，现在测试了DS-X的传输速度，那么可以想像用DS-X来“烧录游戏”多么快，装满整张DS-X仅仅需要不到80秒的时间，而对于其它的烧录卡而言，要装满512M的游戏，这个时间是不可想象的(Ackeard的传输速度也接近DS-X）。



多彩Leds功能

DS-X提供了一个前所未有的功能，也就是多彩Leds设计，仔细观察DS-X USB接口两旁，可以发现两边各有Led（发光二极管），Led所起到的作用就相当有趣了，首先，在将DS-X连接到PC上时，Led会亮起来，其次，在使用烧录卡玩游戏时，它也会一直亮着。当然，我们可以在系统设置中将其关闭，同时还可以设置红色、绿色、蓝色这三种不同的颜色，玩家可以根据自己的喜好来选择。

再次，多彩Leds的最有趣的用途就是应用到MP3播放上，也就是所谓“Dancing LEDs”功能，配合DS-X自身配备的MP3播放功能，DS-X就可以成为多彩跳舞机了，至于跳舞的主角，则是发光二极管它们在音乐播放时随着不同的节奏变换不同的色彩，梦幻极了。

当然，这个功能对于一些玩家而言是纯属费电，毕竟每个人的要求不同嘛。

OS系统篇

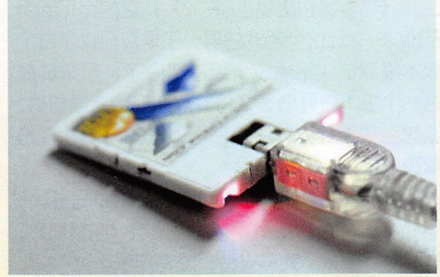
将DS-X插入 NDSL并开机，就可以在NDS菜单看到DS-X的Logo，点击进入就可以选择DS-X系统，大大的“X”显示在上屏，下屏则是四个主要的图标，分别为：

Apps：游戏以及程序列表在这里面显示。

游戏以及程序的图标会显示出来，方便玩家选择。在按A键选择游戏后系统会询问是否加载此程序，这个设计可以防止误操作。

Music：该模式为音乐播放模式，可以直接播放MP3文件而不用安装Moonshell，不过在用该功能播放MP3时会有卡顿的现象，而且不支持中文显示，不过支持的“Dancing LEDs”倒十分有趣。

Settings：在该模式里可以对不同的选项进行设置，其中第一项为“Instant Boot”，这个选项的作用就是模拟正版卡，倘若在“Apps”中运行了某个游戏，那么下次开机就不会进入DS-X的界面，而是直接进入该游戏，省略了选择游戏的步骤，倘若要跳过这个功能，那么在开机时按住A键就可以回到DS-X的主界面了。再就是可以在设置里面打开/关闭“Dancing LEDs”功能，还可以设置Led的不同颜色以及亮度。







About：点击这里可以出现DS-X的内核版本以及DS-X的官方网站。

有一点需要和大家在后面提一下，DS-X与M3一样，也支持换皮肤的功能。

从总体上讲，DS-X的系统做得不错，而且支持触控操作，但是期待加入更多的功能，比如日期/时间显示，PDA功能、Wifi传输功能等。

Rom兼容性

DS-X是宣称直接支持Clean Rom的，所以对于常见的Rom而言，都是可以支持的，不过由于我手里面的DS-X内核是v1.0.1，由于存档问题无法运行《口袋妖怪》，至于其它的游戏，选择了具有代表性的测试。

《恶魔城》中文版：片头动画不卡慢，没有爆音，游戏正常。

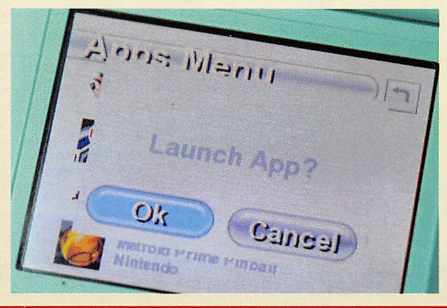
《新马里奥兄弟》：MINI GAME正常，游戏其它方面正常。

《马里奥和路易吉RPG2》：之前有见到朋友说DS-X玩这个游戏白屏，于是专门找了三个版本来测试，果然三个版本都白了，但是试最后一个版本白屏后幺幺将其放在一边继续写稿，没想到放了几分钟后竟然可以进入游戏，真是神奇……

《动物之森》：正常游戏，开门时间短。

《节拍特工》：最新放出的美版《应援团》，第一时间测试，完美支持，没有拖慢。







《应援团》：作为考验烧录卡读取速度的极限游戏，DS-X经受住了考验，《应援团》读取速度很快。

《托尼·霍克滑板 下坡》：该游戏刚发布时仅有Acekard和DS-X支持。

《火影忍者2》：进入游戏后黑屏。

神游的三款游戏：将后缀ids改为nds后可以在菜单内显示，倘若是在NDSL上运行，那么会提示只能在IDS/IDSL上运行，倘若是在IDS/IDSL上运行，则可以正常游戏。

平心而论，DS-X虽然也号称直接支持Clean Rom，但是其Rom兼容性却没有完全达到100%，这一点就无法和Acekard相比，因为Acekard从发布到现在一直都保持着100%的游戏兼容性，DS-X除了《口袋妖怪DS》外，还有几个传言有问题的Rom，比如我测试的《马里奥和路易吉RPG2》就是其中之一，据称即将放出的v1.0.2内核将改善这些问题，包括《口袋妖怪DS》的存档问题也会得到解决，所以目前期望DS-X早日公布正式版的v1.0.2内核，届时幺幺会再做一个DS-X的兼容性评测。

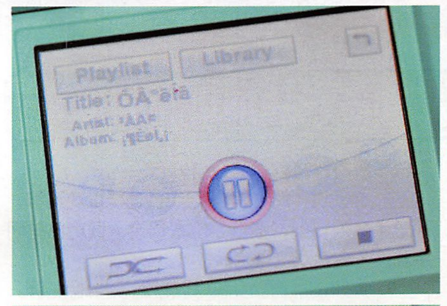
当然，刚才提到了Acekard和DS-X比目前兼容性要高些，但是易用性却要差些，毕竟DS-X是支持FAT格式直接复制粘贴的，所以要追求完美的障碍还真多，不过DS-X已经接近完美了，因为它目前不兼容的Rom少之又少。

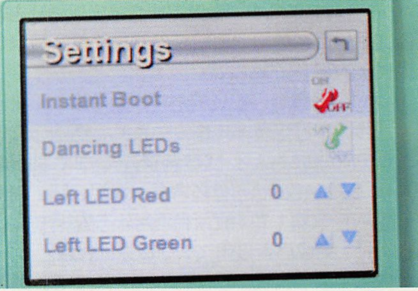
但是因为目前出现的这几个Rom的兼容性问题，让人担忧未来可能发生的一些状况，倘若又遇到不能兼容的Rom，那势必又像其它烧录卡般得等待更新，当然从现在的情况看，即便是出现类似情况，那么几率也不会大，但是总归是有这种可能性,所以此点不如Acekard稳妥。当然，即便是Acekard，也不可能保证永远都是100%的兼容性，譬如厂家突然改变一下卡带的某个运行方式，或许所有的烧录卡都要更新内核也有可能。

截稿前收到了1.0.2内核，解决了《马里奥和路易吉RPG2》、《口袋妖怪》、《火影忍者2》这些游戏的问题，所以目前的1.0.2内核比较稳定。

免引导功能

DS-X与Acekard一样，均自带引导功能，那么在没有刷机的NDSL/IDSL上均工作正常，至于刷过机的NDSL，不同的Flashme版本也工作正常。





联机功能评测

之前在评测Acekard时，专门对其联机功能进行了介绍，而本次DS-X也同样需要评测联机功能。

测试平台：

台版冰兰色NDSL一台：未刷机

美版白色NDSL一台：未刷机

iQue DSL一台：未刷机

日版冰兰色NDSL一台：已刷机

美版黑色NDSL一台：已刷机

测试游戏：《新马里奥兄弟》

从《新马里奥兄弟》的联机游戏测试中可以得出结论，DS-X的联机功能比较完善，这方面较之Acekard稍有优势。

不过最后测试《触摸耀西时》出现意外，传输正常，但是只要一开始游戏就会显示连接丢失，反复测试了四五次，均是此种情况，看来问题也存在。

存档格式

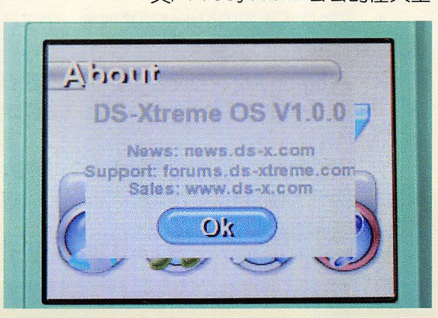
在评测中发现，DS-X的游戏存档格式与普通的烧录卡有所区别，譬如常用的Supercard其存档大小为256K，但是DS-X的存档却只有2K大，原来它是经过压缩的存档，倘若要将其它的烧录卡的存档拿给DS-X使用，则必须要用转换软件对存档进行压缩才能使用，这点稍显麻烦，因为目前网络上流传的大多是256K存档。

Moonshell兼容性

使用最新的Moonshell1.4.1，DS-X完全可以正常兼容，当然，用中文版的Moonshell是可以正常显示中文文档的，而DPG电影、MP3、图片也可以在DS-X上浏览、播放，可见Fat格式确实比较流行，Moonshell不用专门制作一个DS-X的版本，通用的版本就可以直接支持。

总结：DS-X在目前烧录卡界硬件方面算是一流水平，而软件方面因为其支持Clean Rom的缘故所以兼容性颇好，而且对于自制软件的支持也非常好，所以DS-X深受国外的朋友喜爱，只是到了国内，大多数朋友会因为它的售价望而却步，而这也是影响其进入中国市场的最大原因，所以幺幺非常期待DS-X能够以相对国外市场稍低的价格进入中国市场，这样势必会在中国市场掀起一股风潮。

文/YYJoy.com 幺幺的任天堂







游戏秘籍　珍珠钻石草刺猬和恶神兽捕捉秘籍详解

还记得上期介绍的珍珠钻石版四大天王Bug吗?经过国人的“不懈努力”，终于可以成功地利用该bug完美捕捉No.492草刺猬和No.491恶神兽这2只原本要通过日本官方活动才能得到的神兽了！以下方法同样适用于Z版卡，捕捉草刺猬的成功率为100%，恶神兽的只要看见海后成功率超过95%，而且步骤中要用探险工具的部分可以用记录+关机+开机代替。

先说No.492シェイミ（草刺猬）捕捉的具体步骤：

1、准备好一只会なみのり(冲浪)和飞天的PM。

2、进入5天王的第1个天王的房间，进房后下方的门会关闭，就对着下方的门使用なみのり（冲浪），发现主角穿过门口，然后向前走一步“上岸”。

3、这时请将手表的记步器功能清零（为了计算下面的步数）。

4、向东走200步（方向为上北下南左西右东，下同；如果走多了几步，可以返回，返回走多了的数）。

5、向南走363步，如果记步器功能没有清零，则总步数为563（如果走多了几步，可以返回，返回走多了的数）。

6、向东走722步，如果记步器功能没有清零.则总步数为1285。



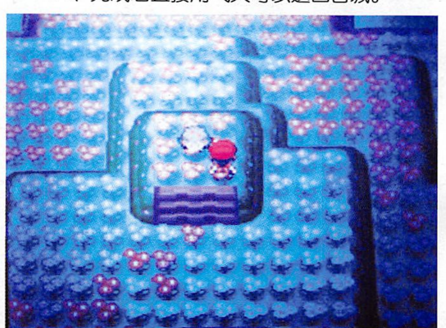
7、向西走18步，如果记步器功能没有清零，则总步数为1303，在这个位置记录→确定后关闭游戏→开启游戏→读档。

8、原来的黑画面变成可以看到东西,但花屏。

9、向上走几步，看见有地方名出现后开启地图（刷屏），关闭地图后画面回复正常，可以看见长长的路上长满花。

10、一直走（较长的路程，别着急，一直到1475步，不过这里多走也没关系），路的尽头可以看见No.492シェイミ(草刺猬)，Lv30，捕获度为45,比珍珠兽/钻石兽还容易，捕捉它吧，随便提醒一下,其身上有治疗所有异常状态的9号树果。

11、完成后直接用飞天可以返回各城。



接下来是No.491ダークライ（恶神兽）：

首先说明，此BUG的成功率尚没有100%，但只要见到海域后，距离成功仅有一步，成功进入地下世界的就表明已经完全成功。

1、准备好一只会なみのり（冲浪）的PM。

2、进入5天王的第1个天王的房间，进房后下方的门会关闭，就对着下方的门使用なみのり（冲浪），发现主角穿过门口，然后向前走一步“上岸”。

3、这时请将手表的记步器功能清零。

PG是我等无机一族的精神食粮！（尹惠玲）
女，17岁，湖南省长沙市

4、以最近的路（就是绕着看得见的房间墙壁走半圈）走到第1个天王的房间的上方的门，这时记步器显示为32步。

5、向北走193步，如果记步器功能没有清零，则总步数为225，就地记录→确定后关闭游戏→开启游戏→读档。

6、向南走197步，则总步数为421，会撞墙，不能继续向南走（注意，多次试验后这里有可能为198步才撞墙，总步数为422，不用担心，只要有撞墙就可以了）。

7、向北走1步，则总步数为422（423）。

8、向西走13步，总步数为435(注意、如果原来423步才撞墙则为向西走12步，总步数为435)。

9、向南走116步，总步数为601。

10、开启地图，看见自己在地图的左上方(来到这里已经很接近成功了，加油）。

11、继续向南走61步，总步数为662，开启地图，看见自己在新月岛的左上方。

12、关闭地图，看见东南边有花屏的海（距离成功还有一步）。

13、向南走2-3步，再向东走2步（大概位置如图，没关系），就地使用冒险套装去地下世界（如果不使用冒险套装去地下世界则不能继续以下步骤，只要走到海面上就会被卡死在一个位置，不能向四方走）。

14、（这里开始不用再看记步器）回到地面，这时向海面冲过去（东面）。

15、走着走着突然海面变成黑屏，这是正常的，继续走，第二次看到海面后可以向东南方走，这过程中有可能有雾，不用管，如下面所示：

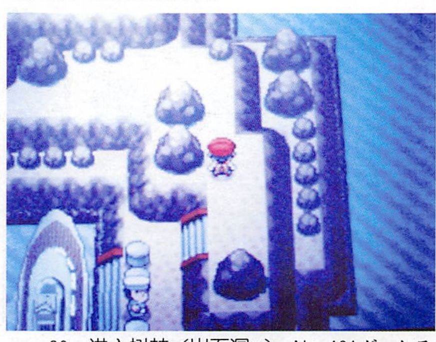
海→→→黑画面→→→海→→
↓
→→→→
↓
见到一些不同于海的东西

16、一定路程后可以见到花屏的岛，这就是与新月岛相反的满月岛（注意不要上错到左下边的新月岛了）。

17、走到岛上一定位置后（不要在墙、海、岩石、树里存档），记录→确定后关闭游戏→开启游戏→读档。

18、继续游戏后原来花屏的岛变回了黑暗，这是绝对正常的，开启地图（刷屏），可以见到已经在满月岛了。

19、关闭地图，画面回复正常，完整的满月岛，船、水手都在这里。



20、进入树林（岩石洞?），No.491ダークライ（恶神兽）就在你面前，Lv40，捕获度为3，与火钢兽、鬼龙、3圣菇同一个捕获度，捕捉它。

21、这里不能飞天，完成后到码头与水手谈话回到美央城。

源源不断的夺旗

众所周知要扩大秘密基地、获得训练员卡上的一颗星都需要在夺旗模式中取得胜利。然而，大家辛辛苦苦建立起来的秘密基地，就这样给白白夺去了，恐怕谁也不甘心……所以这里介绍一个可以源源不断夺取对方秘密基地旗帜，而对方又不会失去基地的秘籍！

首先准备2台NDS和2个珍珠/钻石卡（D版也可以），其中要夺取其他人基地的我们且叫做A卡，要做被夺“牺牲品”的叫B卡，2个卡上的进度都要事先建立好各自的秘密基地，有条件的话2个基地要靠得比较近，最好是相隔壁——便于抢夺嘛！

2台NDS红外线口对着以备联机，然后打开B卡，读取进度进入地下等待；再打开A卡，进入地下，这时候就会显示联机的信息，不用管，控制主角进入B卡建立的秘密基地电脑前按A键夺旗，出来后来到自己的秘密基地电脑前把旗帜放入，夺旗成功！

这时候切记先不要走出自己的秘密基地，而是将B卡直接关机，A卡就会显示失去联机，不用理会，走出自己的秘密基地，你会发现夺旗次数上增加了1，回到地面保存进度。打开B卡读取进度后进入地下，发现原来的秘密基地并没有失去!!继续牺牲……如此反复N次很快就能够达到夺旗次数的要求了。附上夺旗次数和奖励内容：

次数	特殊称号	得到宝石	减少石数	开启功能
1	ブロンズフラッグ（铜旗）	きれいなほうせき（红）	1	家具可放12件
3	シルバ-フラッグ（银旗）	かがやくほうせき（黄）	5	家具可放15件
10	ゴ-ルドフラッグ（金旗）	しんぴのほうせき（绿）	10	开启レ-ダ-功能
50	プラチナフラッグ（秘银旗）	きらめくほうせき（白）	16（全部消失）	训练师卡片增添一星

朱门酒肉臭，路有冻死骨。有机的不知没机的苦！（唐旭）
男，17岁，湖北省潜江市

レーダ-功能：在电脑前使用该功能可以查看现有宝藏分布情况！



复制道具

金银版利用抓虫大会复制道具的秘籍大家都知道吧，想不到任天堂百密中仍有一疏，复制道具的秘籍同样存在：

1、准备一只百变怪，百变怪带上想复制的道具，再准备会“小偷”这招的PM（这里推荐一只百变怪，5只会“小偷”的PM）。

2、去可以双打的地方，如餐厅。

3、战斗后百变怪使用变身，变完身后会小偷的PM攻击百变怪。

4、换百变怪和已偷到道具的PM下来，然后再上百变怪和没有装备道具的会小偷的PM。

5、百变怪使用变身，变完身后会小偷的PM攻击百变怪。

6、换百变怪和已偷到道具的PM下来，然后再上百变怪和没有装备道具的会小偷的PM。

7、这样其余5只PM都会装备着百变怪原来装备的道具！

口袋历史 汤山邦彦取景地杂谈(1)

神奇宝贝每年推出一部剧场版，部部都是口袋迷所期待的年度大戏，从《水都的守护神》之后每部剧场版都有一个真实的取景地，从威尼斯到罗马，再从罗马转战到西班牙，神奇宝贝取景地覆盖全球，也正因为如此才总是能带给口袋迷们惊喜与震撼。每部剧场版的问世都有几个必要的过程：构思—设计—编排—制作—包装—宣传—推出，每个环节都不可或缺。在这其中构思取景作为第一道工序尤为重要，下面就让我来为您讲述下口袋历届取景地的故事吧！

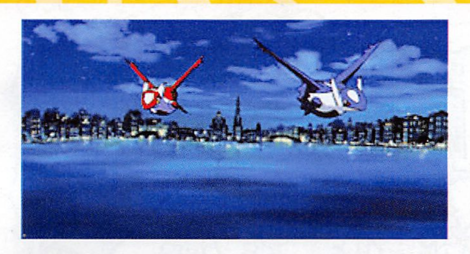
威尼斯——剧场版取景第一站

《水都的守护神》制作时，作为神奇宝贝动画监制的汤山邦彦格外的繁忙，因为汤山邦彦想给今年的口袋妖怪剧场版来一个变革，往年的剧场版都是凭空构思后直接制作，缺少了一种味道，也许像电影一样有一个取景地，这样拍出的东西更真实更容易被别人接受。这一想法一说出来就得到了神奇宝贝生父石原恒和的肯定。石原一直作为神奇宝贝制作团队里的管理员出现，这次他与汤山邦彦的想法志同道合，作画监督小田部羊一也认为这样拍摄出来的作品更为生动。于是由汤山邦彦为首的神奇宝贝剧场版制作组就正式开始了取景地构思的工作，在雪拉比之后的2002年剧场版工作正在紧张的进行着，创意班子里有人提出01年的故事发生在森林中这次应尽量避免重复出现。制片人久保雅一向汤山邦彦提出了一个想法：是不是可以每年剧场版都能在不同的国家取景呢？两个提议让汤山邦彦有了主意，他认为久保雅一的建议很好，每年在不同地方取景，在东宝系电影中也很常见，观众也比较能够接受。既然主意敲定，下一步就是正式考虑取景地了，01年剧场版中有充足的自然气息，那02年是不是要充斥一种人文的色彩呢？在经过讨论后骨干们最终把眼光放在了建筑上，认为建筑与文化是可以用在今年的剧场里的，主题方向确立，下一步就是寻找这样的一个取景地，经过几天的寻找，最终决定选择威尼斯。威尼斯的建筑，吸收了意大利、拜占庭、阿拉伯、巴罗克、哥特式的建筑风格，形成自己的鲜明特点，且其中遍布的水道也充满着独特的异域风采。



随着取景地的决定，时间已飞速流逝了，制作组要赶快奔赴取景地进行构思设计。创意最后大多只能在飞机上考虑，名为“雷嘎塔·斯托里卡”的祭礼活动似乎这个时候已经结束了，汤山邦彦看着介绍威尼斯的书籍说道，这么说到了后的第一站应该是圣马可广场了吧？飞机终于着陆了，映入一行人眼帘的是威尼斯特有的风光。在航道上一条条旅行船停靠在岸旁，一行人第一次看到威尼斯最独特的交通工具——贡都拉，威尼斯特有的贡都拉（Gondolas），其实是体验水上风情最好的工具了。它的历史可追溯至十一世纪，纤细的船身和扁平的船底，使它十分适合航行在又窄又浅的运河中。一行人很有兴致地花钱体验

望交到支持口袋的朋友。（王成君）
男，18岁，广西省南宁市宾州镇同仁街北三街22号，530400



一下，显然他们看见异域风情的事物都很激动，于是决定分两队，一队去考察地理，一部分去环绕水城。圣马可广场在大家兴趣面前只能“退让”了。汤山邦彦带着几人搭乘水上大巴去走遍整条大运河，第2天两队人再次汇合开始根据资料寻找合适的取景地，一行人走到总督宫观看了著名的叹息桥并把其用素描记录了下来，他们想把能够突出这个城市特点的风景尽量多地加入到作品中来。叹息桥是古代由法院向监狱押送死囚的必经之路，其造型属早期巴洛克式风格，桥呈房屋状，上部穹隆覆盖，封闭得很严实，只有向运河一侧有两个小窗，当犯人在总督府接受审判之后，重罪犯被带到地牢中，可能就此永别人世，在经过这座密不透气的桥时，只能透过小窗看看蓝天，不自主地发出叹息之声，再向前走便要告别世间的一切了。汤山邦彦决定把这里的水道作为水道设计的基础保留到自己的作品里。绕过一个个弯道继续向前走就来到了著名的圣马可广场，圣马可广场被拿破仑称为“世界上最美丽的客厅”。圣马可广场东西长170多米，东边宽80米，西边宽55米，呈梯形，左边是圣马可大教堂和巴西尼加钟楼，右边是总督府和圣马可图书馆。广场边的码头称为小广场（Piazzetta），这里竖立着两根高大的圆柱，一个圆柱上的雕塑是威尼斯城徽飞狮，另一个圆柱上的装饰是拜占庭时期的保护神狄奥多尔。汤山邦彦看到两圆柱认为上面雕塑可以利用，便记录了下来。这个雕塑的题材与这次他们想好的剧场题材不谋而合，这里的守护神何不改成神奇宝贝呢？神奇宝贝守护了威尼斯的和平？想着就连汤山邦彦也不禁笑了起来。

至于在剧场中描写水道的情景，汤山邦彦也有自己的看法，他认为在水面上按照实景设计出几座桥为好，于是他们想到了从火车站通往市中心的里亚托桥，这座桥也是威尼斯的象征，怎么安排这座桥呢？设计水上运动，把此桥作为一个二维的观看平台，这就是最后的构思，一行人在桥上细致观察，莎士比亚的名剧《威尼斯商人》就是在这里选景的，现在口袋妖怪也要把这个地方搬上大荧幕。作为水道上最有特色的景观，每座桥每个街道设置每个拐角都要考虑进来，这也给小组出了个难题。

在酒店的楼顶咖啡座喝下午茶，遥望水乡，居高临下看着来往的水上巴士和的士，还有几只鸽子和麻雀在桌上（后被他们换成了波波），突然觉得自己即使不算快乐，至少也相当幸福。因为这种在极其浪漫地方悠哉游哉创作的奢侈，人生难得。在这里一顿一片面包、一杯茶、一碟水果、以及一片海景的早餐花了80元，一顿3只中型虾和一碗汤的晚餐花了220元，而从酒店到机场搭水上的士费用是170元，虽然贵了点但小组有人“报销”相信也过得相当快乐了吧！最后进行收尾工作；一行人乘船漫游市区，波光粼粼，建筑物犹如漂浮在水面上。每个人都想多看些多记些把这些美好的事物永远记在心里。入夜，明月映沧海，灯火照碧波，宛如置身于水晶宫之中，真是妙不可言。

终于到了离开的日子了，一行人看了水城威尼斯最后一眼，再见了灿烂的水之明珠。再见了，可爱的“百岛之城”。拖着疲倦的身躯一行人回到了“家”马上召集会议把所见所感汇总，最后决定以圣马可广场为主体，以水道桥梁为映衬，以水之宝石为故事的脉络。把威尼斯的守护神换成两神兽，最后引出雄伟壮丽的圣马可大教堂在里面复活化石神奇宝贝。一切OK之后第一步工作终于要结束了，这时剧场版的名字还是个问题，但答案似乎只有一个，每人都在心中说出的答案，用威尼斯的爱称命名：水都的守护神。在汤山的日记上还有这样一段话：独自穿行在威尼斯窄窄的小巷，听得见自己的脚步声，偶尔传来一阵汽笛，便知道又有汽轮从附近经过。走过一个小小的广场，一阵琴声传来，也看到一位青年抱着一把中提琴正在雕像下面演奏。一曲终了，引来一阵掌声……也就是这样对威尼斯的留念与喜爱最终被压缩成一首威尼斯风格的曲子被收录到了最后完成的剧场版中。

口袋02年剧场《水都的守护神》终于完成了取景和构思的工作，一个个好的想法，一张张写生图片，一个个剧情与实景的融合最终得以生动的展现在剧场版里，相信一行人这时候终于可以睡个好觉了。

文/晨曦驿站



（待续）



青青牧场

责编/暗凌
文/chinagba 一掊黄土

男生版VS女生版

中场休息结束，双方交换场地继续。正方：女生版好，反方：男生版好。

第五回合

正方：女生版好，在精灵驿站里，制作者细心的为主角设计了一系列的服装以及家庭装潢。衣服可以每天换一套，家装可以天天翻新，玩家们的爱美之心可以得到完全的体现。口说无凭，有图为证。















が主人公の場合にそろう洋服の名前

- 信じあう心
- ひかえめな美
- 気高い人
- 普変の心
- 優雅な婦人
- 特別の存在
- はかない恋
- 聖なる愛
- 申し分ない魅力
- 奥ゆかしい心
- 乙女の心
- あでやかな美人
- あなたとともに
- 私を見つめて
- 優美な女性
- 復活の喜び
- 小さな愛
- ひかえめな人

が主人公の場合にそろう洋服の名前

- 願い続ける
- 野性的な美しさ
- 永遠の思い出
- 永遠に貴方のもの
- けなげな姿
- 純粋な愛情
- 優雅なふるまい
- 清らかな心
- すてきな装い
- 内気な心
- 私にふれないで
- 熱愛の告白
- なつかしい思い出
- 不変の誓い
- 淑女の物思い
- わがままな美人
- 揺れる心
- あなたを祝福する

服装一览

矿石镇主角	美丽人生主角	牧场等级
普变の心	永远に贵方のもの	最初
优雅な妇人	けなげな姿	最初
特別の存在	纯粋な爱情	牧场见习 九级
はかない恋	优雅なふるまい	牧场士 初段
圣なる爱	清らかな心	牧场士 二段
申し分ない魅力	すてきな装い	牧场士 三段
奥ゆかしい心	内气な心	牧场士 四段
乙女の心	私にふれないで	牧场士 五段
あでやかな美人	热爱の告白	牧场士 六段
あなたとともに	なつかしい思い出	牧场士 七段
私を见つめて	不变の誓い	牧场士 八段
优美な女性	淑女の物思い	牧场士 九段
复活の喜び	わがままな美人	牧场士 十段
小さな爱	摇れる心	牧场长
ひかえめな人	あなたを祝福する	牧场王

壁纸一览

名称	图案	牧场等级
清净无垢	最初状态	最初可购得
色即是空	蓝天草地	最初可购得
因果应报	足迹墙面	最初可购得
纯情可怜	水玉墙面	牧场见习 一级
天衣无缝	黑白相间	牧场长
国士无双	方格墙面	牧场男爵
天上天下	萝卜图案	牧场大公爵

反方：所谓一天换一套，但细下一看，不过是颜色的更换，式样一成不变，何来新颖之感。何况获得新服装壁纸的门槛过高，价格又贵，实在有失勤俭持家的优良传统。身为肩负着拯救世界（女神、精灵＝世界？）的重任的我们，应该更

学习，游戏，子曰："两手都要抓，两手都要硬！"（高通）
男，19岁，河北省泊头市第一中学04-16班，062150

多的关心如何工作，而不是多花心思在这些华而不实的东西上面。男生版里有着无数的装饰品：耳环、胸针、手镯、帽子、靴子……哪一件没有特殊的作用？即使自己用不了的，还可以拿去送给镇上心仪的MM，提升自身形象的效果远比换衣服要好得多——换衣服不增加好感度。

第六回合

正方：为了照顾女孩子，女生版里温泉的取得降低了难度。记得男生版里，第一个温泉需要与教授的助手フレン达成爱情事件第三阶段，万一一不小心フレン已经被教授娶走，就只得等到孩子出生后才能得到温泉了；而在女生版里只要友好度达到255点就可以触发第一个温泉，用心的话游戏刚开始便可得到温泉。诸如此类，在以往的游戏中，女生版也比男生版占着绝对的优势，GBA版中女生盖别墅所需的花费便只有男生的十分之一，相差整整9千万。诸多方便之门只为女生打开，可见女生版好。

反方：游戏最大的乐趣在哪里？不断的发现与挑战，不断的积累与飞跃。女生版固然降低了难度，不也同时降低了游戏性吗？牧场这类游戏就是为了体验不断努力的乐趣，它比任何一款游戏都要更贴近生活，想做农民的玩家可以一直种地，在精灵驿站里更是有巨大作物来作为挑战目标；想做探宝人的玩家可以发掘矿场，65535的矿场想到达底层可不是一件容易的事……难度越高，目标越高，游戏性就会越大，为了实现目标而付出努力也是每个牧场人为之奋斗的东西。

第七回合

正方：生活就是要多姿多彩，女主角身边天天都发生着新奇的事件，有很多事件可是男生版里没有的。

独有事件一、セレナ的情书

时间： セレナ在农家2F屋中
地点： セレナ房间
条件： 主角与アッシュ已婚，セレナ好感度200以上
事件： 难道是因为主角的婚礼给了某些人机会，セレナ居然收到了不知名的情书，因为心里觉得不安，所以与主角商量对策。选择[警察に届けた方がいいよ]，セレナ的好感度增加。

独有事件二、千金小姐的茶会

时间： レオナ在房间中
地点： レオナ屋
条件： レオナ未婚且好感度200以上
事件： レオナ的爱好之一就是品茶，这天也招待女主角一同共赏，选择[おいしい—！]，レオナ的好感度增加。



←小姐的茶会。

独有事件三、美容秘方

时间： ムー在房间中
地点： ムー屋
条件： ムー好感度200以上
事件： 笔者以为是众事件中最恶搞的一个。某天早晨，女主角刚来到酒吧就听见ムー的惨叫：“快，把人都叫来，所有的女孩子！”难道ムー出什么事了？迅速的拜访所有的女孩子，大家听到消息也都很惊讶连忙放下手中的事赶了过去，很快的众人便到齐了。大家惊魂未定，谁知ムー把大家召集起来只是为了探讨一下如何保养皮肤？！众人各自支招，ムー也同样问了女主角，选择[颜をマッサージ]，ムー好感度增加。



←穆为何如此慌张？

独有事件四、旅行见闻

时间： ナスカ在旅店2F屋中
地点： ナスカ房间
条件： ナスカ未婚且好感度200以上
事件： ナスカ曾经在许多国家旅行过，跟主角好感度高后，话也渐渐多了起来。ナスカ向主角叙述了她在各国中遇上的形形色色的事情，选择[ここで十分]，ナスカ好感度增加。

独有事件五、护身术练习

时间： 除火曜日的7：30—20：00
地点： 从农场走入发掘场区
条件： フレン好感度200以上，主角体力全满且疲劳度为0。

555，为了买PG，我差点和妈妈吵翻脸，555！（李骏）
男，14岁，广东省深圳市罗湖区锦文锦中路海丽大厦A栋18G，518003



事件： 这是第二个恶搞事件，话说这天女主角正要去矿场，途中竟见到フレン在习武，这是做什么？原来フレン一直以来认为练武不仅可以强身健体更能防止色狼，汗。选择[やってみようかな]后可以向她学艺，结束后学会绝招，真·纯情可怜少女诞生！注：此时主角体力将归0，疲劳度上升至50。

以下的几个事件均为联机事件。

独有事件六、人间观察

时间： AM8：00—PM0：00

地点： 豪宅2F房间中

条件： マリヴィア好感度200以上，レオナ与ロミオ未婚

事件： 不需要主角进行选项选择，只是目睹マリヴィア对矿石镇众人的评价而已。

独有事件七、腹痛

时间： 早晨起床后

日期： 火曜日

地点： 自宅

天气： 晴

条件： 主角未婚，カーリー好感度200以上

事件： 清晨起床时女主角感到痛苦不已，恰好カーリー来访："怎么了？"选择[おなかがイタイ]向カーリー求助，如果选择[寝たふりをしょう……]则カーリー离开，主角在家睡一天。

独有事件八、医院助手

时间： AM8：30—PM0：00

←选第一个的话会自动睡一天，第二天康复。

日期： 水曜日

地点： バドッグ宅

条件： 主角孩子未出生，エリス好感度200以上

事件： エリス作为一个见习护士还需要多多锻炼，这天エリス便是在学习取药，究竟哪一瓶才是医生想要的呢？帮她选择[黄色のビン]即可，エリス好感度增加。

独有事件九、アーフィ的隐藏特技

日期： 金曜日

地点： 马戏团

条件： 主角孩子3岁以上，アーフィ好感度200以上

事件： 马戏团因为变故所以团员只剩下团长与团长夫人了，为招募新团员而烦恼的二人居然意外的发现アーフィ所有的特质，アーフィ愿意成为马戏团团员吗？

独有事件十、アリサ与孩子们

时间： AM9：00—AM11：00

日期： 日曜日

地点： 从小精灵之家走出

天气： 晴

条件： 主角未婚，アリサ好感度200以上

事件： 小孩子气的アリサ居然被叫成了"阿姨"，可把她给气急了，不过与小孩子们斤斤计较的她也的确不像阿姨……



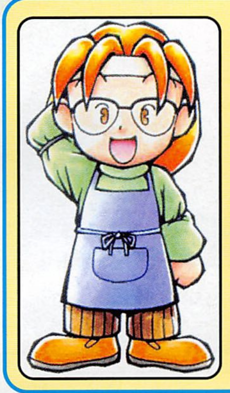
←アリサ与孩子们。

如何？看了以上事件男生版是不是很眼红？玩家们还是来玩女生版吧。

反方：没想到女生版居然增加了这么多好玩的事件，不过众玩家也不要忘记男生版同样有180个之多的事件等着大家来发现哦。

其实玩哪个版本并不重要，重要的是玩的开心。这次用这种特别的形式来向大家说明女生版的改良之处，也是希望大家能多多支持女生版，很多玩家在玩过男生版后很难再有信心重新用女生版通关一次。其实男生版有男生版的优点，即使它存在着遗憾，但缺陷也是一种美，毕竟男生版甫一推出，它的新意便让我们为之赞叹。而因为种种bug引起的遗憾：如料理祭bug，就让女生版来弥补吧，最后祝各位玩家玩得开心。

爱情攻略之牧场MM版



ミック（米克）

生日：秋27日

喜好：温泉蛋（+800）、鸡饲料（+500）

常出现地点：农场

上辈子是兄妹（里克与帕布丽），这辈子仍然是兄妹（米克与阿莉萨），就算经过了千万年，哥哥永远都是保护着妹妹不受骚扰，也正因此，从古到今ミック与海之家的アイン就似宿敌一般。“夏天是最危险的季节，因为那个男人（アイン）会来镇上！”

本作中ミック经营起了牛羊牧场，原来的主人穆奇是不是终于决定出去寻找失踪的女儿了呢？ミック可谓本作最好追的GG之一，普通的鸡饲料便可打动他的“芳心”，不过这个恋妹情结深重的男人实在让人有点不大放心……

ミック（诞生日：秋27日）																			
日曜日出现	AM						PM												
	6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
晴	家		农									泉					家		
雨	家		农									宿					家		

注：家—旅店二楼房间内　宿—旅店一楼　农—农场区域　泉—女神泉

……爱情事件……

◆事件一：

爱情度0—9999

时间：日曜日AM6：00—AM8：00

地点：走出牧场自宅

天气：晴

条件：已经饲养了鸡，主角空手

选项：[间に合ってます]爱情度—2000

[助かるよ！]爱情度+3000，得到鸡饲料10个

◆事件二：

爱情度10000—19999

时间：日曜日AM11：00—PM4：00

地点：从矿场区域走入农场区域

天气：晴

选项：[忙しいのでこれで……]爱情度—1000

[お话しよっか]→进入下一选项

→[がんばる！]爱情度+3000

[ちょと无理かな]爱情度—2000

◆事件三：

爱情度20000—39999

时间：日曜日兄妹均在旅店1F时

地点：旅店1F

天气：雨

选项：[とりあえず逃げよう]爱情度—2000，アリサ、ルイ好感度—10

[气合いで食べよう]爱情度+3000，アリサ、ルイ好感度+20

◆事件四：

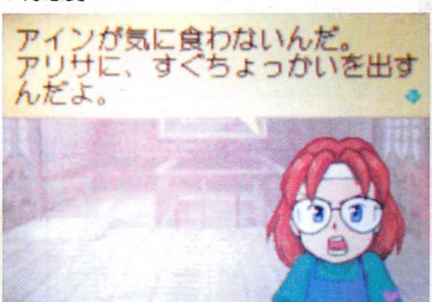
爱情度40000—65535

时间：日曜日兄妹均在旅店房间内

地点：旅店2F房间内

选项：[气になってる]爱情度+3000，アリサ好感度+20

[全然气にならない]爱情度—2000，アリサ好感度—10



↑是不是有点过度溺爱妹妹了？

我也有小P了，同志们加油，努力实现自己愿望吧！（刘红涛）
男，23岁，山东潍坊机场94235部队77分队，261051

黑历史

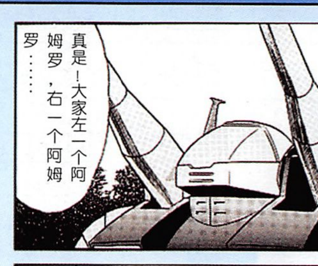
将一切向月亮倾诉



前几期谈到了钢坦克，这次刚巧看到个关于有趣钢坦克的四格漫画，放上给大家一起欣赏。可怜的钢坦克……可怜的小林隼人……

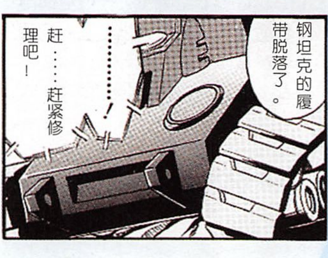
责/月莺

小林隼人的坦克兵生涯





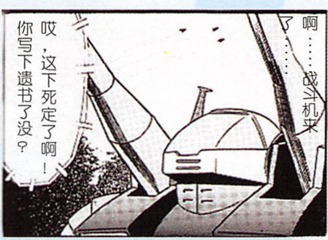












★ 钢坦克的炮台不能回头。

敌达在线收费后前2周

北2服所罗门吉翁的绝地反击！

敌达在线正式运营已经两周有余了，等各位看到这期杂志时估计快一个月了吧？这次月来总结一下前两周北2服所罗门的战况。

第一周开始，经历过公测大家都熟悉了内容，很顺利地加入作战。而参加过公测和内测的老人更是第一时间换上了比扎古Ⅱ能力略强的扎古Ⅱ初期型。第一周开始VP（胜利点数，作战获胜次数越多，损失越少就会增加）竞争最为激烈。第一时间内排列出2台扎古Ⅱ初期型、2台扎古2、1台马捷拉坦克阵容的人VP开始冒头。月也是冲VP榜的，结果第一周布阵有些瑕疵，名次从第2跌到了第6……

因为第一周联邦玩家比吉翁的玩家人数多出许多，在最高峰时出现了2：1的悬殊比例。在史事中的第一次降下作战攻略敖德萨任务彻底失败了。联邦在作战胜利后投票决



定攻打SIDE2，打算以最短路线进攻阿.巴瓦.库，然后压制SIDE3取得胜利。一切的关键就在于第2周。

第2周开始，吉翁的新发卖的MS（卖自己人……）性能都拿不上台面，而联邦则出现了第一台V计划的机体钢坦克。过去介绍敌达在线就提到过了它的威力，至少在这个游戏中不会和左页那漫画一样那么不中用，高威力的120毫米加农炮具有秒杀扎古Ⅰ的能





力。联邦借助这一项优势加上人数的优势居然在一天内发动猛攻推下了据点宇宙12，开始攻略SIDE2的时候他们有将近3天的时间。如果吉翁失败可能就不再有机会回到地球，甚至直接被打到SIDE3。

这种情况下唯一的胜机就是增加吉翁人数，启动因为人数不平衡而减少人多一方推进速度的“人数公式”。所罗门服第一军团太阳系舰队的美女团长萧萧清秋不遗余力地以“色诱”等各种方式拉拢新玩家进入所罗门服务器参与游戏，并且在人数公式发动前拖延了联邦侵占宇宙12的速度。最后吉翁全军众志成城在SIDE 2保卫战中不断进行任务（和VP相对的MP点数）坚持到胜利，这次精彩的战斗是一场经典的以少胜多的案例。

这次作战可以算是决定吉翁命运的战斗。下一周开始吉翁军终于将投入一些比较强大的MS，比如陆地专用的老虎和水陆的考克等，虽然人数较少的吉翁要贡献敖德萨十分艰难，但是吉翁之魂会引导我们获得胜利。

PS：再次招募玩家来到北京2SOLOMON（所罗门）服务器参与吉翁侧的这场一年战争。新来的人可以去找秋MM，将得到价值不菲的援助。当然，跟她要了援助后请加入月自己的军团“月下美人”哦（笑）！



CAPCOM创意文字AVG新作《股票商人瞬》发布！

2006年11月1日CAPCOM发布了一款新掌机游戏的消息。这款名为《股票商人瞬》的对应平台为NDS，类型是AVG，发售日为2007年，价格未定。

从公布的游戏画面来看，《股票商人瞬》不是真实的股票模拟类游戏，而是类似《逆转裁判》的创意新类型的文字AVG类型。游戏以投资股票为题材，以各人物之间的错综复杂的情感变化为故事发展线索，让玩家在简单的操作和与对手竞争经营之中，体验股票投资瞬间的紧张感和成就感。



目前公布了三名主角，分别是“传奇投机商”相场一平之子相场瞬、相场一平的徒弟相场瞬的师傅奈良崎透，和奈良崎透的徒弟把相场瞬视为对手的桐神乐花子。游戏系统上，包括各种场地之间探索的“移动模式”和“股票买卖模式”，是不是和《逆转裁判》有很大的相似处？想必一发逆转的情况也会在股票买卖中出现吧！

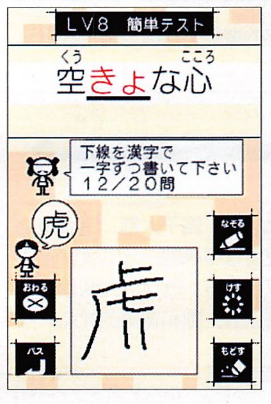
游戏名：股票商人瞬
类型：AVG
对应机种：NDS
发售日：2007年
价格：未定

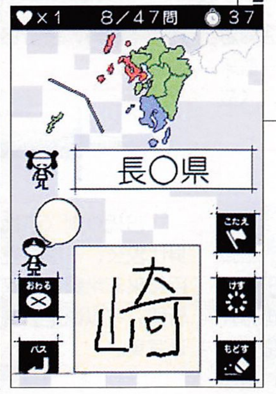


CAPCOM汉字练习游戏软件简介

首先要说的是，虽然这是一款练习书写汉字的游戏软件，但是并不是为中国人设计的。这款游戏的目的是解除不少日本人“只会读汉字,却不会写”的烦恼。使用NDS的触摸功能，按照顺序书写汉字。游戏收录了对于日本人来说比较难写的汉字，按照文学和食物等方式出题，采用丰富多彩的练习方式，由简入深的方式让玩家投入进去，不知不觉中学会汉字书写。这款学习软件由NOWPRO开发，CAPCOM负责发行。







商品名：大人的汉字练习
价格：3990日元
对应机种：NDS
类型：汉字学习游戏
人数：1人
年龄区分：A（全年龄）
发售日：2006年12月21日

洛克人周边专栏



1997年CAPCOM在PS上推出了这款洛克人革新作品，把经典的动作洛克人游戏变成了ARPG。它和后来的EXE系列不同，甚至和其他洛克人相比，《洛克人DASH》的人气也基本是最差的，并且早就停止了续作的开发，即便这款游戏的素质非常高。

PSP曾经推出了《洛克人DASH》的复刻版，如今CAPCOM宣布今年底再次推出DASH系列的两作廉价版，希望能够发挥其余热，同时让更多的洛克人爱好者接触到这个系列。

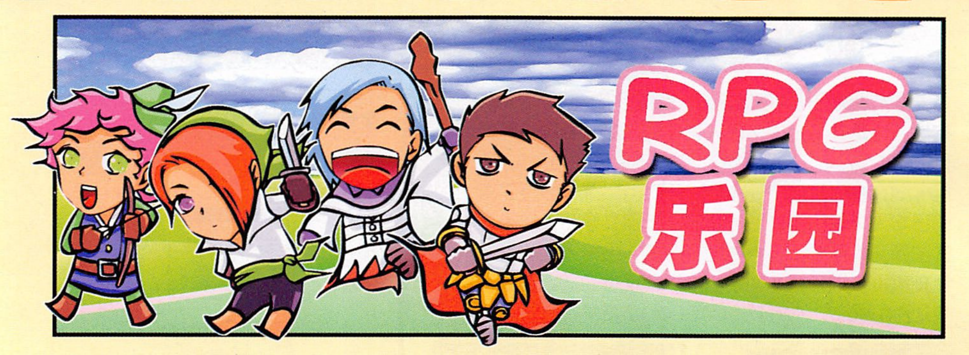


商品名：洛克人DASH 钢铁之心
洛克人DASH2 巨大遗迹
价格：2079日元
对应机种：PSP
类型：ARPG
人数：1人
年龄区分：A（全年龄）
发售日：2006年12月21日

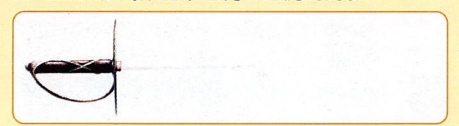
商品名：洛克人ZX游戏音轨
价格：3200日元
规格：2CD
发售日：2006年10月27日

已经发售多时的《洛克人ZX》终于推出了游戏原声CD。这套《洛克人ZX游戏音轨》由2张CD组成，收录了游戏中的全部32首音乐，和众多相关音乐，甚至收录了宣传影像中的音乐“Innocence”。另外，和CD配套的16页小册子还有音乐制作人“山田一法”的乐曲解说和珍贵插图。

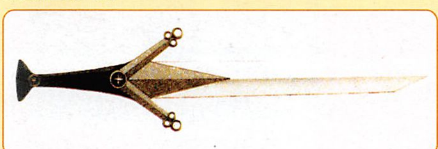




如果不是喜欢玩《FFTA》，我大概不会对游戏中的各种武器道具感兴趣，碰巧找到了一些珍贵的设定图，就和大家一起来欣赏一下吧，《最终幻想》历代作品中也有着它们的身影。



ブラッドソード（血剑）在游戏中属于单手剑，特点是使用轻便。虽然血剑本身的攻击力并不高，但是击中时能吸收对方的HP。从它细长的外形推测，使用时的攻击方式主要是突刺，虽然没有它的截面图，但是可以猜测截面也许是菱形或者圆形等。



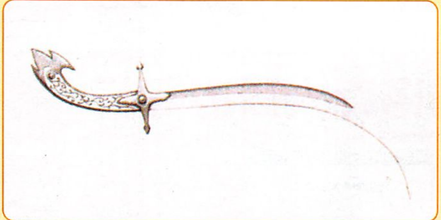
ディフェンダー（防御者）属于骑士剑，特点是剑尖锐利便于突刺，骑士必须一手抓住盾牌和缰绳，一手挥舞武器攻击，所以骑士剑也是单手使用的，并对链甲具有很强的破坏力。虽然从设定图来看更像是匕首，实际上骑士剑的长度在七八十厘米左右。

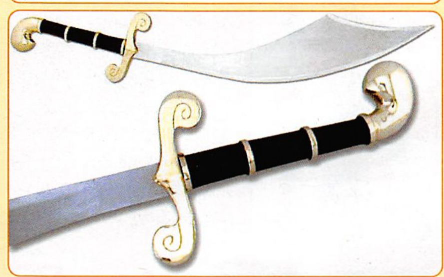


アルテマウェポン（阿鲁迪玛魔刃）属于宽剑，它的剑刃并不是越往尖端越窄的，而是两边平行的，并且有着椭圆的剑尖，剑身和剑柄都比较宽厚，适合双手持有进行挥砍攻击，并且无论在马上还是平地作战都能发挥不小的作用。アルテマ这个前缀相信大家并不陌生，凡是FF系列中的究极魔法或技能，都会以アルテマ冠名，这把剑也不例外，装备它的魔剑士可以习得究极魔法剑技。



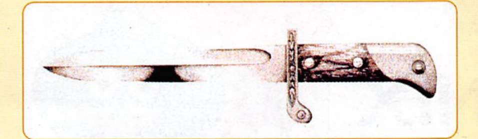
古代の剣（古代之剑）属于大剑，特点是剑身比较长，一般为使用者身高的一半。大剑是使用起来非常顺手的双手武器，既可以突刺也可以斩劈，可以说是结合了骑士剑和宽剑的优点，几近完美。



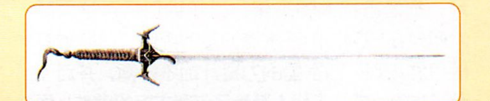


ファルシオン（大弯刀），说实话看到设定图的时候我很意外，因为比起实物来，刀背的设计不够厚，发挥不出双手抡砍的威力，游戏里可是把它归类为双手使用的广刃剑啊。

オリハルコン（奥里哈康短剑）属于小刀，严格来说它只是辅助性的武器而已，一般右手持剑的话，左手可以拿一把小刀。不过在很多RPG游戏里，小刀是盗贼的专属武器，并且盗贼们还



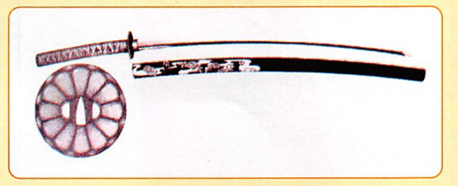
是双持的，在《FFTA》里盗贼想要双持小刀的话，只有先习得忍者的二刀流之后才可以。至于奥里哈康，想必大家也不会陌生，这是奇幻作品中虚构出来的一种金属，极为坚硬和稀有，游戏中这把由奥里哈康制成的短剑也不负其名，攻击力可是非常高的哟。



ミスリルソード（秘银剑），又是一把单手剑，虽然跟前面的血剑属于同一类型，但是这把剑显然是用来劈砍的。秘银和奥里哈康一样也是奇幻作品中虚构出来的金属，但是秘银在游戏中的泛用性很高，所有类型的武器都有以ミスリル为前缀的，装备后可以习得各职业的连击技能。



マサムネ（正宗）属于日本刀，关于这把刀的来历有两种说法，一说是名刀匠正宗所铸，另一说正宗即为村正（ムラマサ），由于德川家康断定村正为妖刀并禁刀，所以大批武士将村正的铭文改为正宗。萨菲罗斯手上那把刀就是正宗，这个大家都知道。

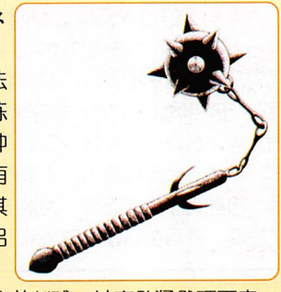


菊一文字也是有名的日本刀，为名刀工则宗所铸，传说后来成为冲田总司的爱刀，不知道冲田总司是谁的统统给我去补动漫课。

カイザーナックル（凯撒之爪）和白い牙(白牙）都属于拳套，不过同样都是拳套，造型的差别还真是大呢……凯撒之爪是比较典型的拳套造



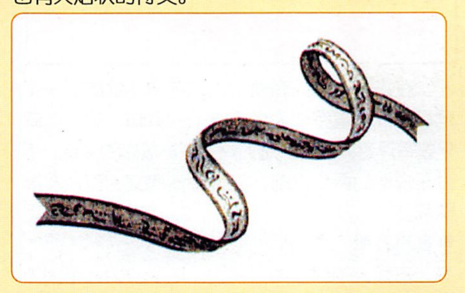
型，装备的时候把手伸入空隙握拳就OK了，对近身肉搏职业来说，拳套是使用轻便且打击效果理想的武器。



モーニングスター（流星锤），在游戏里让魔法攻击力极强的炼金术士使用这种武器，实在是有点怪怪的……其实流星锤是僧侣们爱用的武器，坚固的棒子顶端连着刺球，从高处猛然砸下来，呃，好暴力……



フレイムロッド（烈焰之杖），这种才是标准的法系职业使用的武器啊，跟上面那种暴力的武器完全不一样，这一类型的法杖不是用来直接接触敌人身体的，而是施法介质，或者对施法者起到魔力增幅之类的各种作用。游戏中的黑魔法分为火、冰、雷三系，魔杖的造型都各有特点，例如这根火系魔杖的顶部就是烈火造型，杖身上也有火焰状的符文。



鼎鼎大名的リボン（丝带）是全异常状态防御的头部饰品，在《FFTA》中只有女性才能装备，可惜人族、莫古族、邦加族和恩莫族的成员全部都是男性，只有维艾拉族成员才是女性，不公平啊不公平啊……（回音回荡中）

走进FF3

●古代人

在FF3的世界观中，经常可以听到两个词“古代人”和“古代文明”。古代人是距离现代有几千年历史的种族，拥有很高的科学技术，可以打破自然法则，并且拥有成熟的机械技术。令后人为之感叹，就好像我们现在感叹古代科学一样。掌握高端科技的古代人最后却因为高端的技术，险些有了灭族之灾，为数不多的古代人留下了后裔，并且生活在浮游大陆上。



在古代人中，有两个人是不得不提的，一个是在游戏中曾经作为我方NPC的戴修，另一个就是建造浮游大陆的欧恩，同时也是戴修的父亲。不过在说他们两个之前，先说下古代文明以及发展情况。

●古代文明

古代人的科技如此发达，主要原因还是因为4个光之水晶，他们掌握水晶的使用方法，创造出了古代文明，并且开始以机械为源动力，不断打破自然常规。鹦鹉螺号和无敌号就是用古代文明的技术建造出来的，和席德的飞空艇一比，简直一个天上一个地下。当然，飞空艇所需要的源动力——时之齿轮，也是古代文明的一部分，后来由席德在古代遗迹中发掘出来。此外，各水晶的神殿、古代人的迷宫、水晶塔以及四神像和四种牙，都是古代人的杰作。当然也包括浮游大陆。但是在后来，由于水晶力量的滥用，过度地打破自然法则，四水晶的力量开始不平衡，并且引起了光的泛滥，古代人遭受了前所未有的灾难，而古代文明也就崩溃了。他们中的一些幸存者，全都移居到了浮游大陆上。现在，古代人的一些末裔都生活在奥多尔村。这实际上是对他们崇尚自己的科学技术，否定自然法则的一个报应。

●浮游大陆

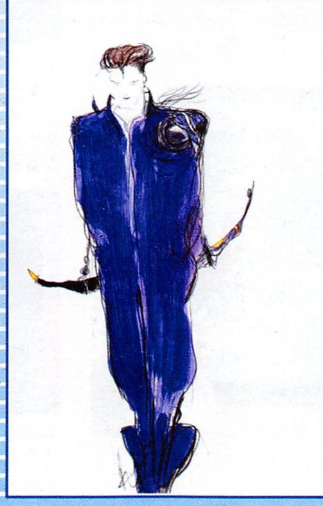
浮游大陆是古代人的一个重大的技术突破，这个理论是由技师欧恩提出的，利用风和火水晶作为动力，使机械运作，从而使大陆浮在空中。水晶是浮游大陆主要的动力源，而浮游大陆主要的核心，就是被称为欧恩塔的机械塔，一旦那个塔





的核心崩溃了，整个浮游大陆就会掉下来，虽然不知道具体用什么力量，什么原理使大陆浮起来，但如果掉下去，主世界最少也要遭到一次地震和海啸。如果你不能理解古代文明反自然的程度，那么浮游大陆则是个最好的例子。

欧恩塔这么重要的核心动力炉肯定要有人来维护，欧恩在世的时候基本都是他来维护，为了保证欧恩塔以后的维护问题，他又提出了一个理论，这就是冷冻，当然，这不是把塔冷冻起来，冷冻的对象就是他自己的儿子——戴修。戴修是欧恩唯一的儿子，也是继承这个伟大技师技术的人。欧恩所提出的冷冻技术，就是把人体或其他东西冷冻起来，达到一个暂时休眠的目的，等到解冻后，身体的每个细胞都会和原来一样。这个理论我们可能在现实中也听说过，实际上，这正是九几年流行的一个设想。大约在游戏时间的1000年前左右，也就是光的泛滥结束后，戴修开始进入休眠状态，这个状态大概一直持续了1000年左右。虽然说，欧恩为了核心动力炉以后的维护，冷冻了戴修，但在欧恩死去到戴修休眠结束前的这段时间中，难道就不怕有问题发生吗？



戴修结束休眠后，失去了记忆（谁说这冷冻没有负效果），但性格还是那个样子，每当欧恩塔有危机的时候，他作为古代人的记忆就会恢复起来，并且知道自己的职责就是守护欧恩塔。不过，在游戏中，把他带到古代人的村子时，他会说“我好像想起了什么”。说明戴修应该是在移居到浮游大陆后被冷冻的，而且应该是来过古代人的村子。

●一些疑点

老实说，我真不知道古代人这种种族能活多长，按资料记载的事件和游戏中人物的对话推断，古代人应该至少是百年以上的种族，但要是这么说来，先有的古代人和古代文明，现代人应该都是古代人的后代。还是说先有古代人，后面才有现代人的进化？这也是一个比较大的疏漏点。

不过很明显的是，萨洛尼亚和萨森的那场魔法PK肯定是发生在光的泛滥之后了，在这之前，没有人在讲述浮游大陆或者光的泛滥等事情时说过魔道大战或魔法分派的事情，官方虽然给出的是时间不明，但诺亚等人的所为也能表现出魔法成立是在古代文明崩溃后。

最后一个疑点跟长老之木有关，长老之木拥有万年的树龄，对于世界上发生的事情几乎没有不知的。作为万年树龄的树必然应该是属于主世界，但浮游大陆建造完毕后，长老之木也跑到了浮游大陆上，很多人都怀疑这是怎么跑上去的，结合游戏来想的话，长老之木被哈因变为城堡时，虽然是连根拔起，但是却不会死，而且可以在空中飘，所以唯一能解释通的就是长老之木是靠飘来到了浮游大陆。相比长老之木这种自己就能移动的，我倒是觉得搬运水晶是个庞大的工程，虽然要先有水晶，才能浮游，但确实不是什么轻省活。

游戏中的古代人后裔为了避免再次出现光的泛滥，几乎停止使用引以为傲的古代文明技术和水晶的力量，科技力量也像倒退了一般。人总会有梦想，但梦想并不是贪求和欲望。游戏中古代文明的兴衰实际上正是在映射我们现在的科技发展，万物归于自然，如果违背自然法则，破坏自然，那么最后只有慢慢衰落，甚至只有死路一条。

水晶的力量是无比强大的，但只为守护它的人们和受它守护的人们而发光。

“风停了，我必须去水晶那里看一看……”



SEGA形象代言人小仓优子在生日之前召开了一次歌迷会活动!

SEGA公司在这个夏天举行了两个“夏天的SEGA”活动，在这两个活动中被选中的人得以参加了该公司内部于10月29日举行的活动。这次活动SEGA的形象代言人小仓优子小姐也参加，并且会在活动上小仓优子会弹奏钢琴，除此之外因为距离小仓优子小姐的生日11月1日很近，将同时举办庆生活动。

这次的活动名称为“优子的心动晚会”，活动是对外公开播放的。这次的活动会在电视台正在播放的节目“优游星优子”中播出。

节目里会开展一个“烦恼座谈室”的板块，向到会的人征集烦恼中。

如果询问：“怎么样才能变成大人呢？”

优游星就会给出建议：“吃饭不要挑食。”

此外还回答了晚上究竟要做什么才好等问题。

小仓优子还是第一次在FANS面前弹奏钢琴“虽然当时非常紧张，但是大家很温柔的合着音乐唱歌，让我感觉放松了。”之后在弹起来放松不少，钢琴音乐让人十分优美，并且一边弹奏一边演唱。

在活动的礼物抽奖大会举行结束后,就开始了对小仓优子保密的“小仓优子小姐生日庆祝会”开始进行。孩子们和小仓优子一起拍照留念,并且全体一起高唱了《生日快乐歌》。小仓优子说：“这个活动我真的不知道，被吓了一跳呢！谢谢大家！”她非常高兴的吹灭了生日蛋糕上的蜡烛。

这次活动中还有个远从札幌来的孩子，小仓优子和其他孩子都称赞她十分可爱。活动在欢乐声中圆满结束。





↑这个孩子回答一个很简单的问题……但是这个回答居然让小仓优子小姐尴尬至极，愣了半天无法说话。不知道发生了什么事情呢？估计只有参加的人才知道。这一段在播出时被剪辑掉了。



↑“简单问题”这个活动是针对这些孩子的小游戏，受到了孩子们的欢迎。



↑最后在小仓优子小姐演唱的一首大家都很熟悉的童谣“阿尔卑斯一万尺”下，把整个活动推向了高潮，气氛十分热烈。

攻略研究一样不少！

PG攻略战队伴您尽览游戏大作风采!!



《暴风传说》全流程攻略

《漫画英雄 终极联盟》征程详尽解说

《最终幻想5A》剧情小说+资料补完

《星之卡比 参上！盗贼团》全要素收集

《Pinky Street闪光的音乐时段》简明攻略



在不断的延期中，这个难产的传说终于发售了。虽然有诸多不足，但是作为NDS上能够玩到的第一个传说，也算不错了。

NDS	BANDAINAMCO	2006.10.26
	RPG	1人/5040日元
暴风传说	卡带容量128MB	

基本操作

十字键	移动/选择
A键	确定/战斗中为攻击
B键	取消/战斗中为技
Y键	战斗中为防御
X键	菜单/战斗中为菜单
START	战斗中为暂停
SELECT	战斗中为切换自动模式

人物属性

LV	当前等级。
EXP	经验值。
NEXT	下次升级所需经验。
HP	生命值，变为0战斗不能。
TP	技值，使用技消耗。
ATK	攻击力，决定物理攻击伤害。
HIT	命中率，数值越高伤害越稳定。
INT	智力，决定术的伤害。
DEF	灵巧，决定回避率。



↑在NDS上诸多的RPG大作中，除了《最终幻想3》之外，本作的画面应该是比较不错的了，但实际上看久了感觉不是很舒服。

菜单选项

道具	道具	使用道具。
	料理	进行料理，需要利用触摸屏。
	贵重品	贵重品一览。
装备	装备品	选择装备的物品,分别有武器、防具、装饰品。
	称号	装备获得的称号,不装备则无法获得相应效果。
	术技	直接使用或装备要使用的术技。
状态	状态	查看人物状态。
	队列	排列队列，不同的配列有能力加成。
	作战	决定队友的AI。
系统	记录	记录游戏。
	设定	系统设定。
	读取	读取记录。

小秘笈

●注意！技与术的设定！

这一作中在战斗中不能指定队友使用技与术，而且要让队友使用的技与术也必须装备上，不装备上是不能使用的。装备栏也比一般时候少很多（没有LR），只有4个。也就是说，即使是法师也只能装备4个法术，所以在BOSS战时，只能装上4个回复和辅助的魔法，魔法师彻底成为回复专用。

●对于大地图的烦恼！

大地图遇敌很高，跑步也不能加速，十分繁琐。如果希望方便一些的话，就把战斗调节成自动的好了，其实物理攻击职业控制和不控制差别不大……注意调整视角时不可以移动。

●神奇的护阵！

这个是比较后期才能习得的技能，虽然说明是“放出一个让攻击无效化的魔法壁”，但其实那个魔法壁是有攻击力的，而且攻击力非常高，攻击范围也是凯乌斯技中最大的，推荐使用。

剧情流程攻略

在神秘而充满幻想的大陆阿劳拉上，曾经君临天下的雷蒙族衰退，大陆支配权移交到了人类的手上，雷蒙人遭到迫害，这在边境村庄菲伦也不例外。



主人公凯乌斯回到家，父亲提醒他是不是忘记了什么，原来他约了鲁碧雅去森林，必须立即赶往教会，临走前不忘叮嘱他父亲下次一定要带他去外面的城市看看。鲁碧雅告诉凯乌斯冬天以后就要离开村子去加纳进行修行了，一去就是8年……两个青梅竹马即将分别。之后想前往森林的两人却在村子口遇到了一名穿着黄金铠甲的骑士，他被魔物袭击身受重伤，临死前告诉凯乌斯他必须去贝修安特完成使命，不然……遗憾的是话还没说完骑士就晕过去了。主人公的父亲们给他进行了紧急处置，也许还有救。

在夜晚，骑士醒来时身边只有凯乌斯一人，他用最后的力气拜托凯乌斯：“我的行李中……有一个红色且巨大的结晶……把它送到居住在贝修安特的首都加纳的加纳大公的手上……”说完后就去世了。骑士委托的结晶和凯乌斯母亲的遗物十分相似，而且还产生了共鸣。

就在这时村中遭到了魔物的袭击，村民们处在危险之中。凯乌斯出教会就遇到了第一只魔物，注意要不断攻击，对方是魔法系的。结束后看到鲁碧雅处于魔物之中，凯乌斯让她快点躲进教会，不过鲁碧雅怎么可能退缩，两人决定一起战斗。可是魔物数量越来越多，情况十分危机。这时凯乌斯的父亲出现，并且变身为兽人击退了魔物。可是兽人的身份暴露之后，村人非但没有感激，反而要把他们父子赶出村庄。还有个村民还为了奖金偷偷去向教会通风报信。

家里，父亲对凯乌斯讲述自己是雷蒙族的事情还有凯乌斯身世的秘密。雷蒙族是一种拥有变身为兽人特殊能力的种族，一直受到现在大陆支配者人类的迫害，人类一直都惧怕比自己强大的生命的出现，于是想抹杀一切。现在的他并不是凯乌斯的亲生父亲，他只是凯乌斯的母亲梅丽沙身边的骑士，受命保护凯乌斯。梅丽沙是雷蒙最后的王族，之后国家就毁灭了。而且凯乌斯的亲生父亲也不知道究竟是谁，但是他一定还活着。

在第二天，加纳教会的异端审判官就来到了村庄。叛徒带着审判官要到凯乌斯家里，鲁碧雅立即来通风报信。幼稚的凯乌斯还是不能理解人类的恩将仇报，时间已经来不及，养父为了保护他们留下来牵制僧兵，让凯乌斯和鲁碧雅逃出了村子。

两人仓惶逃到了村子不远的废屋。凯乌斯担心养父，决定独自回到村庄看看养父的情况。在教会发现了受伤的父亲，审判官突然询问一个受伤的骑士的下落，然后没有找到“那个东西”，得知照顾骑士的是凯乌斯和鲁碧雅后，审判官开始搜捕这两人。鲁碧雅的父亲还在不断替凯乌斯的养父求情，结果这对善良的夫妇都死在审判官罗米手下，并且打算诬陷是凯乌斯的养父所谓来定罪。凯乌斯在逃出村子时被僧兵发现，进入战斗。

回到废屋的凯乌斯告诉了鲁碧雅她父母的噩耗，无法接受的她回到村庄得知村民安葬了她的父母，就前往南边的港口追赶异端审判官去了，凯乌斯当然也要追上去。在港口遇到了闷闷不乐的鲁碧雅，因为她孩



子脸所以不让她上船。两人决定一起踏上旅程，因为都是孩子无法乘船，只有通过黑之森前往加纳。

迷宫黑之森

黑之森的地形很简单，虽然没有小地图，但是应该不会出现迷路情况。半路会遇到僧兵，强制战斗，之后露宿一夜。两人谈着谈着，出现了第一个骷髅兵。它的弱点是火属性，如果有火属性的剑会非常轻松，即使没有，也是非常轻松……之后骷髅兵不断出现，这时主角之一的王子迪尔基斯和他的随从法雷斯托出现帮忙。迪尔基斯认为两个孩子通过森林很危险，决定一起行动，用不了多久就走出了森林。一段短暂的旅行后迪尔基斯得到了凯乌斯的信任，把养父被迫害的事情道出，迪尔基斯则是来调查不明魔物出现的原因。之后一行人决定继续一起行动。

众人来到莱塔修整，为了不太引人注目凯乌斯和法雷斯托组成假父子，迪尔基斯和鲁碧雅组成假兄妹分开行动。镇上有不少道具，好好调查一番，结束后就可以去宿屋睡觉。注意补充道具，然后继续向北前进。

一行人终于到达了贝修安特的首都加纳。在这个宏伟庞大的城市，却不知道发生了多少雷蒙族和站在雷蒙族一边的善良的人在这个地方被处以极刑。大家打算先前往宿屋，讨论一下如何救出凯乌斯的养父。

毫无疑问凯乌斯的养父被困在教会，但是就连一般市民都不允许接近的教会，要潜入是十分危险的。允许一般市民进入的只有举行礼拜仪式的大圣堂，而雷蒙之民都被关押在大圣堂的地下牢房，现在就是要找到潜入的办法。首先还是去街上找市民收集情报吧。正好凯乌斯和鲁碧雅要去完成那位死去的骑士的委托，把红水晶交给大公。

但是来到大公城堡前的他们却听说大公似乎因为什么诅咒在一周以前突然病倒了。这时黑骑士团团长阿尔巴特出现打断了对话。阿尔巴特询问那名骑士的身份，因为这里有两个骑士团，一是保护首都的黑骑士；二是保护王的近卫骑士。凯乌斯觉得事情有蹊跷，立即离开了那里。



之后去地图左上的大圣堂打听养父的情报，大圣堂有通向地下牢房的门，但是有僧兵守卫着无法进入，之后又打听到新抓来的兽人即将遭到处刑，凯乌斯的内心焦急得要死。没



有办法，现在必须先去西边的港口和迪尔基斯他们合流。

刚到港口的时候，突然有两名黑骑士说阿尔巴特团长要见他们俩，凯乌斯和鲁碧雅的身份已经暴露了，黑骑士团已经知道他们就是被教会追捕的少年和少女！凯乌斯和鲁碧雅只能先逃脱黑骑士的追击，在逃走中，有个女人出手帮助了他们俩。

女人名字叫做阿丽雅，她是反对狩猎兽人一边的。数年前教皇不知道什么原因发布命令开始狩猎兽人。阿丽雅走后，两人回到宿舍，途中听到了很多关于黑骑士团不好的风评。

在宿屋，探听到许多情报的迪尔基斯他们同时也遭到情报屋的出卖，被僧兵发现了。法雷斯托为了让迪尔基斯王子逃脱，独自留下牵制敌人，而且他也是雷蒙族的事情也被发现了。迪尔基斯王子逃出来后正好遇到回到宿屋的凯乌斯他们，一起逃走。

为了拯救法雷斯托和养父，凯乌斯决定用法雷斯托曾经使用过用来脱出地下牢房的秘道再次救出他们。众人决定今晚一起行动。

等待天黑后进城，然后前往港口，进入下水道。来到港口遇到阿丽雅，她也加入了队伍。

迷宫下水道

开始后门口附近有记录点。前进几步后会遇到魔物，原来下水道已经开始成为魔物的栖息地了。路还是很好走，途中宝箱也不多，不过有增加能力的药品，推荐入手，不要错过。出口处终于出现了本游戏第一个BOSS，不过就是弱得有点难以置信，请连打A键过关。

之后到地牢，这里有很多门都设置了机关锁，方法是把图片拼凑成原来的图案。其实并不是很难，多实践就能够通过的。

之后见到法雷斯托，解救出他以后凯乌斯终于见到被抓去很久的养父。之后谈到了两枚相似的红水晶。为什么教皇在寻找这些水晶呢？这些暂时不得而知。随后大家去解救了被关押的其他雷蒙族人。

来到大圣堂，遇到不少僧兵，本来以为又要一场恶战，没想到僧兵们居然惧怕兽人的能力，全部逃走了，看来人类对兽人的恐惧根深蒂固。逃出大圣堂后，鲁奇乌斯虽然出现但并没有动手的意思，难道有什么隐情？但是即使鲁奇乌斯不出手，主人公一行还是遇到了黑骑士团团长阿尔巴特，一场恶战在所难免……虽说如此，但是阿尔巴特实在太弱了，请还是连点A就好。

不过其实阿尔巴特故意放水，他有需要利用主人公他们的地方。虽然一行人逃到了城门，但是还是被黑骑士团包围了。但是在法雷斯托的提醒下，大家跳下桥逃走了。阿尔巴特则完成了把暗杀大公的罪名嫁祸给主人公一行的计划。

好不容易上岸，凯乌斯发现身边只有阿丽雅和养父，养父因为这段期



间被施加的酷刑身体极度虚弱。这时罗米出现了，她用魔法控制了凯乌斯的养父，凯乌斯不得已必须和自己最爱的父亲作战。

养父的实力很强，兽化的他不会产生僵直，而且经常使用防御，所以战斗会十分艰苦。许多特技效果都不好，最好多防御，让身后的阿丽雅用魔法辅助和攻击，一段时间后就会获得胜利。之后看见他们父子相残的罗米出现把养父石化了。激怒的凯乌斯第一次变化成了兽人，轻松击败了罗米。

伤害了自己养父的凯乌斯自暴自弃，多亏阿丽雅耐心开导他。为了寻找其他同伴，他们决定去西边的城镇看一下。在港口城市雅斯卡，凯乌斯立即找到了失散的同伴们。整理了目前得到的线索后，得知教皇狩猎雷蒙族的目的是为了得到红水晶强大的力量，然后施展可以让死人复活的生命之术。正是因为教皇已经尝试施展生命之术，世界才出现了那么多魔物。为了了解到真相，众人决定前往沙漠都市雷蒙，这也是雷蒙族的故乡。

向北走经过桥时，黑骑士团团长阿尔巴特追了上来，他成功诬陷主人公一行杀害了大公，现在全部骑士团都收编于他的手下。他现在要凯乌斯交出红水晶，主人公一行当然不能答应，恶战在所难免……虽说是恶战，但是还是能轻松赢的，两个物理系职业把他夹在中间即可。

因为阿尔巴特战败，其他黑骑士（不就2人而已?)受到影响，主人公一行趁机逃走。继续向北前进，来到了北门，先在北门进行一下修正。打听到一定情报后，大家开始向东前进。在东门遇到了异端审判官的伏击，罗米诬陷是凯乌斯的养父杀害了鲁碧雅的双亲，愤怒的凯乌斯再次兽化。兽化的凯乌斯击败罗米轻而易举，



但是之后凯乌斯失去了知觉。

之后进入东门，贿赂了守门的士兵后，终于来到了沙漠之地。雷蒙在沙漠的中心，大地图居然没有标明位置，但是并不难找，在中间转转很快就能看到。雷蒙就如同坟场一样，到处都是被石化的雷蒙族人。来到2楼图书馆寻找线索时，鲁奇乌斯和罗米再次出现。原来红水晶是用数千名雷蒙族人的灵魂制作而成的，愤怒的鲁碧雅独自挑战罗米，这次的对手是鲁奇乌斯，BOSS战开打。注意鲁碧雅不参战，如果要上法师一定要在之前把阿丽雅排第4位。鲁奇乌斯很擅长防御，要多使用蓄力攻击破坏防御。

战斗胜利后鲁奇乌斯的面具掉落，他和凯乌斯惊人地相似。虽然战斗胜利了，可是没想到却中计，鲁碧雅被抓去成为了人质。为了救回鲁碧雅，凯乌斯毅然决定交出红水晶。可是即使交出了红水晶，被蛊惑而产生疑问的鲁碧雅不愿意回到凯乌斯身边。这时两条项链产生了共鸣，这时鲁奇乌斯才发现还有另一只水晶，要求凯乌斯让出。对于母亲的遗物，凯乌斯坚决不让。得意的罗米道出了杀死鲁碧雅的真相，并且想杀死鲁碧雅，但是被鲁奇乌斯阻止。凯乌斯再次与罗米战斗。



这次罗米的难度比过去高了不少，主要是受创几乎没有僵直，念咒也难以打断，并且开始经常防御了。所以一定要让阿丽雅在后面辅助,然后就是时间问题了。

战斗结束后，罗米撤退了。鲁奇乌斯摘下面具告诉主人公们，他其实是凯乌斯的双胞胎弟弟，凯乌斯那时跟随了母亲，他则跟了父亲。两人虽然是

兄弟，但是所走的道路却大相径庭，不得不互相成为敌人。之后法雷斯托建议穿过北方森林前往他位于冰雪天地的故乡。

迷宫阿尔加姆森林

还是并不复杂，自己随便转转就能出去。不过要注意敌人强了不少，不要太大意。在出口处见到一个欧克酋长，虽然都属于兽人，但是欧克却没有理性，只有残暴。BOSS欧克酋长也是被攻击无僵直时间，但是没有什么有效攻击手段，坚持一会就能胜利。

来到法雷斯托的故乡，了解了一些关于生命之术的姻缘后，得知有个雷蒙族年青战士托尔斯带这一些青年去袭击加纳了，必须阻止这种无谓的复仇。

原路返回到沙漠后往南边的红点走，到达了港口城市拉乌尔斯。港口内见到了托尔斯，托尔斯已经极度不信任人类，说不会终止袭击计划。无奈的法雷斯托只有先打倒托尔斯，用力量说服托尔斯再等待一下。在宿屋睡一觉，阿丽雅半夜鬼鬼祟祟地跑出镇子，被迪尔基斯发现了。原来阿丽雅是阿尔巴特的青梅竹马，也是她一直泄漏众人的行踪。可是她一直劝说阿尔巴特回到过去温柔的他，可是已经彻底相信力量的他根本不会回心转意。现在的阿尔巴特只希望得到力量，成为这个大陆的王。阿丽雅知道这个曾经的青梅竹马已经变了，决定不在错下去。大家也都愿意相信阿丽雅，出镇后遇到阿尔巴特和黑骑士。



2连战开始。开始先和两名黑骑士作战，很快就能结束。之后阿尔巴特亲自上场，先消灭杂鱼。这次他有招大范围必杀，不过始终不是主人公的对手，阿尔巴特的野心也就到此为止了。

回村子花费500G乘船就可以前往加纳了。来到加纳，众人发现这里的气氛不一样了，居然出现了下水道的味道。一定是教皇再次施行了生命之法，必须立即前往教会。在大圣堂遇到了鲁奇乌斯，两兄弟没说几句就动手了。



这次鲁奇乌斯比过去强不少，还带了两个巨兽。尽快消灭巨兽，这段期间会吃不少魔法，如果觉得难的话推荐控制法师，这样就不会因为AI的问题导致战斗失败了。消灭杂鱼后前后夹击鲁奇乌斯，虽然他没有僵直，但是并不如前几次那么会防御，还是比较好对付的。鲁奇乌斯倒下了，凯乌斯痛苦不已，兄弟的互相残杀，也是宿命的玩弄吗?

进入里面的房间，遇到了教皇，教皇对鲁奇乌斯的无能十分失望，这更激怒了凯乌斯。教皇的魔法威力很高，要注意让魔法师回复HP。另外他会不断召唤使魔，所以完全无视使魔集中攻击教皇才是上策，使魔和教皇的物理攻击根本不足为惧。

被打倒的教皇突然回复了意识，原来他被操纵了。他的确是鲁奇乌斯口中那位为了让雷蒙之民再次复兴的忧国忧民的教皇。教皇因为妻子的去世伤心欲绝，所以冒险施行了生命之法，这都是雷蒙族宰相库巴尔的建议，而这个100年前的宰相居然还活着。教皇知道凯乌斯和鲁奇乌斯的身世，但是在说完以前罗米出现了，她杀死教皇夺走了红水晶（为什么主人公一行开始是围在教皇身边，罗米出现后他们却都在教皇身后?而且没有第一时间回收红水晶?）。教

皇临死前交代只要找到库巴尔就能知道一切。原来教皇就是凯乌斯和鲁奇乌斯的父亲……

回到大圣堂发现鲁奇乌斯的遗体不见了，莫非他还活着？出到街道发现怪物不仅没有因为教皇被打倒而减少，反而增加了。打败了一些怪物后发现整个加纳都是，数量实在太多。这时托尔斯带着雷蒙族的年青人出现，他决定帮助加纳清除怪物。阿丽雅建议大家前往教皇口中提到的亚蒂尔哈比茨，那正是她的故乡。在出了加纳正门又看到一个不寻常的怪物，看来只能主人公们来消灭它。这只BOSS很弱，只要按照老办法夹击就可以轻松干掉它了。

之后阿丽雅解释了路线，首先乘船来到亚斯卡，然后前往之前去过的北门，通过北门来到波古那姆森林。开始慢慢前进，走到快到出口时又很幸运的再次遇到了欧克兽人,再次开打。胜利后走出森林。

亚蒂尔哈比茨在地图的左边，在村子里找到了宰相库巴尔，他解释了关于生命之法的来历，并且说出了那个会生命之法的旅人如何让教皇施行生命之法来做试验。原来那个旅人就是现在加纳的国王，他不知道为什么舍弃了这个国家。

国王在北门和东门中央的阿尔山，我们需要原路返回。在回去的路上,王子迪尔基斯终于对阿丽雅表白了，不过阿丽雅因为罪恶感暂时没有接受。

终于来到了阿尔山，这是最后的战斗，必需在这里结束一切。阿尔山一条路走到头，在半山腰时罗米出现了。

这次罗米很强，是2连战，战斗前准备好。打败两个怪物后，再夹击她。她的大魔法攻击范围很广，HP不够或者不注意回复的话就会出现死伤。最好装一些减少属性伤害的装饰品。打败罗米后鲁奇乌斯出现了，这时罗米彻底变成了怪物（难怪过去那么残忍）。然后再次战斗，这次怪物化的罗米反而没有之前那么难对付了，魔法也放得少了，老办法夹攻就能获胜。

继续前进，来到了山顶的王城下。傲慢的国王在王城外设置了一个魔法障壁，这个障壁让人类和雷蒙族人都无法进入。但是凯乌斯他同时拥有人类和雷蒙的血统，这个魔法障壁对他是没有效果的。来到大厅，国王讲述着他的野心，主人公一行为了保护这个世界必须与他战斗。

不愧是最终BOSS，实力是整个游戏中最强的。他的瞬间移动十分烦人，很多连击都不成立，只能追着他打。一定要控制好法师，装上解除异常状态的魔法和回复魔法，增加魔法防御力、一般防御力的魔法。剩下的就是慢慢消磨时间就可以了。即使王再怎么强，也不是我们的对手。

王被众人的信念打败了，然后阿丽雅要再次施行生命之法关闭异世界的门，凯乌斯拿出自己母亲的遗物作为媒介，终于让世界回复了和平。

三个月后，大家都为了让雷蒙族重新回到这个社会而努力，阿丽雅也答应了迪尔基斯的求婚。凯乌斯决定自己去旅行，看看外面的世界，而鲁碧雅却决定留下来学习魔法，继承那小小的教堂不过是借口，她在等待凯乌斯的告白。最后两人携手踏上新的旅程。

全料理列表

ハンバーガー	初期	HP15/TP5	パン/ビーフ/チーズ/レタス/Bスパイス
オムライス	ナルス杂货物	耐性20	ライス/チキン/タマネギ/タマゴ/Rスパイス
おでん	レダ食材屋	HP35/TP15	ジャガイモ/タマゴ/ダイコン/ミソ/コンニャク
焼きそば	レダ食材屋	TP5/耐性35	パスタ/ポーク/イカ/キャベツ/Bスパイス
サンドイッチ	ジャンナ食材屋	HP50	パン/チーズ/レタス/トマト/Wスパイス
ピザ	ジャンナ食材屋	HP15/耐性40	パン/チーズ/トマト/Rスパイス
暗锅	ヤスカ杂货物	TP60	パスタ/ビーフ/マグロ/バナナ/ミソ
スキヤキ	ヤスカ杂货物	TP45/耐性10	ビーフ/タマゴ/ネギ/コンニャク/Bスパイス
ビーフシチュー	北の门杂货物	TP50/耐性15	ビーフ/ミルク/ニンジン/ジャガイモ/Wスパイス
スパ饭バーガー	北の门杂货物	HP30/TP50	パン/ライス/パスタ/Rスパイス/Bスパイス
ボルシチ	サブイベント《コルムの圣典》事件	HP25/TP45	ビーフ/タマネギ/トマト/ニンジン/Wスパイス
フルーツサンド	东の门看板娘的房间最里面的桌子	HP55/TP20	パン/リンゴ/イチゴ/バナナ
焼き鱼	东の门道具屋左边的罐子	HP25/耐性60	ライス/マグロ/ニンジン/レモン
フルーツ盛り合わせ	ラウルス食材屋	HP65/TP20	リンゴ/レモン/イチゴ/バナナ
カレーライス	ラウルス食材屋	TP60	ライス/ポーク/ニンジン/ジャガイモ/Rスパイス

共同称号

称号名	获得条件	效果
サポート役	战斗中累计使用100次道具。	ATK+10/DEX+10
やられ役	累计20次战斗不能	HP+50
あわてんぼう	累计被同伴推开100次	ALL+5
凄腕ハンター	累计击破100个敌人	HP+50/ATK+10
コンボ初心者	参加连击数在10以上的攻击	HP+10/ATK+10
コンボ有段者	参加连击数在20以上的攻击	HP+20/ATK+20
コンボの达人	参加连击数在30以上的攻击	HP+40/ATK+40
免许皆传	在联动的迷你游戏中得到最高成绩	ALL+50
全てを见闻せし者	完成“EXダンジョン”	ALL+90

凯乌斯的特技

等级	名称	消费	说明
Lv02	魔神剑	TP8	特技
Lv05	散沙雨	TP10	特技
Lv07	魔神剑.双牙	TP14	必杀技(魔神剑＋魔神剑)
Lv09	弧月斩	TP12	特技
Lv12	五月雨	TP16	必杀技(散沙雨＋弧月斩)
Lv15	魔神连牙斩	TP20	奥义(魔神剑.双牙＋魔神剑)
Lv18	飞天翔驱	TP16	特技
Lv20	虎牙破斩	TP15	特技
Lv21	聚雨双破斩	TP22	必杀技(散沙雨＋虎牙破斩)
Lv23	斩光时雨	TP30	奥义(五月雨＋飞天翔驱)
Lv26	裂空斩	TP18	特技
Lv29	粹护阵	TP12	特技
Lv31	狮子战吼	TP22	特技



基本操作

摇杆	移动		
×	轻攻击/能力		
○	重攻击/能力		
□	使用/加速		
△	跳跃/超能力		
R	使用能力		
L	功能键		
	L+方向键	换人	
	L+R	防御	
	按住 L+R，方向键选择同伴的行动方式	↑	攻击
		↓	防御
		→	普通
		←	跟随
	L+(△,×)	视角远近	
	L+(□,○)	转动视角	
→	关闭地图		
↓	召唤同伴		
↑+(△,×,□,○)	移动地图		



流程攻略

Helicarrier Mission

The Scorpion's Sting

根据剧情的初始队伍是：美国队长、蜘蛛人、THOR、金刚狼。一路前进，见到Scorpion后出现新任务The Scorpion's Sting。

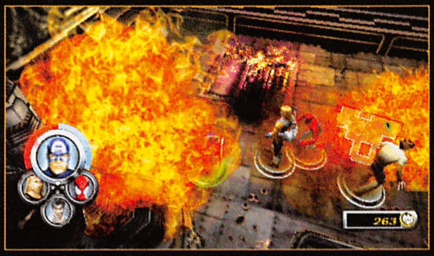
干掉Scorpion后The Scorpion's Sting任务完成。继续前进，来到指挥室，得到新任务Nuclear Disaster。



Nuclear Disaster

在指挥室的下个区域，来到地上的S.H.I.E.L.D.接收点，这里是存档的地方，还可以改变当前队伍成员。

继续前进，前方激光墙打开后机关被破坏。拉





出毁掉的机关，把左侧墙角的开关拉过去，即可到上面打开机关，关闭激光门。爬上梯子后前进来到一个分叉处。向左侧走，找到一个开关，将其破坏。返回分叉处，再把右侧的仪器毁掉。没想到这时核弹发射了，从建筑中间出现Bulleye三人组。出现新任务Bulleye's Target。在4分50秒内干掉他们，Bulleye's Target任务完成。进入房间开启电脑，将核弹自爆后任务完成。从前方Barracks进入下个任务。

S.O.S

（按照默认地图位置）前行进入左侧通道，开启尽头的机关放出同伴。继续前进，前面有一个敌人会破坏一个玻璃窗，干掉他后从窗口出去，来到了甲板上。在下个房间打掉绿人(Radioactive Man)和Winter Soldier的一部分HP后，他俩从一侧的激光门逃跑。一路追赶绿人来到一个大房间。干掉他后，出来沿着对面一条路来到尽头，开启电梯离开。

Dragon's Fire

来到这里，一侧有激光门，所以从下方有梯子的平台上去。前面还是笔直的道路，前进的途中会遇到很多敌人，来到外面就遇到了巨龙。巨龙的攻击方式有多种，还会飞到空中。当它飞到空中时，要利用前方的机枪将其打下来。注意躲避，趁机攻击它，将其干掉后任务完成。



Detecting Dugan

情节过后找Black Widow交谈，然后找Wyatt Wingfoot交谈，就来到任务地点。在一侧房间中找到Dum Dum Dugan，任务就完成了。

Resuming Control

从一扇门出去，前面出现使用激光枪的敌人。小心保护Dugan，前面出现Optional支线任务Train Wreck。破坏两个仪器，继续前进碰到Crimson Dynamo，干掉他后破坏前面的另外两个仪器，Train Wreck任务完成。进入前方有S.H.I.E.L.D.的区域，Dugan向前开启仪器，这个任务就完成了。

A Long Way to the Top

从房间的一侧狭窄通道前进，这里出现手持盾牌的敌人。这种敌人不好对付，需要绕到身后攻击。开门来到下个区域，视角变成固定方式。向右走空中出现直升飞机，躲避它发射的炸弹，干掉路上出现的敌人，来到尽头进入实验室。





在实验室中，敌人Mysterio开启实验机器把里面的四个大家伙放了出来。这时出现Ultimate Ultron任务。干掉这几个大家伙后，就完成了Neural Nightmare任务。

见到Bruce Banner后，任务升级，出现Gamma Detonation任务。跟着Bruce Banner来到里面，交谈后向外走，开启箭头处的机关后，Gamma Detonation任务完成。来到红叉



位置，干掉Mysterio后，Ultimate Ultron任务就完成了。

乘坐电梯向上，干掉敌人的同时，注意落下的雷爆装置。调查后，按对应的键后可拆除装置。电梯停下后，向右走来到第二个电梯。注意，中间的房间可以进入，引出Database Destruction分支任务。干掉所有巨人后，任务完成。

来到上面后，经过高处的一个小房间崎岖向上，直升飞机出现破坏了建筑，挡住了道路。来到地上有玻璃的平台，挪动墙角的箱子到边缘，落下箱子砸开玻璃。

出来后就绕过了前面的障碍，在45秒内开启机枪，来不及消灭敌人的话，直接过去开机关即可。然后通过打开的通道，来到尽头找到M.O.D.O.K.出现The menace of MODOK任务，

干掉他后任务完成。使用前面的机器，返回基地。



Riot in Atlantis

返回基地和Wyatt Wingfoot交谈，来到新的任务地点。通过水下管道，来到另一侧房间，开启机关后，跳入房间中间的水下。

向前游来到关押Namor的地方，干掉所有敌人后，打开机关救下Namor。这时Namorita出现，交谈后任务完成。

Mission of Mercy



这里有两扇门，随意进入即可。这里笔者首先进入Temple of Negrete，小地图上出现了几个红叉标志，那么这个区域的任务是Mission of Mercy任务。相应到这几个红叉位置，获得道具，让石像长矛击毁石门。进入里面开启机关，完成任务。

The Sound of Insanity

出来后和Namorita交谈，她和Namor就离开了这里。接下来进入Atlantean Trenches区域，在里面遇到Byrrah。干掉他后，破坏他所在地的声波仪器，相继找到其他仪器，将它们都破坏后任务完成。





Battling the Barbarian King

从前方的入口进入Atlantean Throne。刚进去就见到了Attuma和Tiger Shark，他们放下一颗宝石后就逃跑了。过去捡起宝石，进入下个房间，安置宝石到机关上，两侧的门打开。进入有大漩涡的房间，游过去捡起里面的宝石。把两个房间的宝石都安置到中间房间门前的机关上，大门就打开了。进去后干掉这两个家伙，任务完成。

The Secret of the Crypts

进门来到Defenders's Crypt水域，一直向前来到尽头见到Mandarin，不过先要和Kraken战斗。

Kraken出现后任务就完成了。对付Kraken的方法比较特殊，直接攻击不能给它造成伤害，

但是攻击一段时间后，它的身体会变成红色，这时它会攻击四周的柱子。砸开的柱子里面就会出现敌人。这时钻进柱子下面，按键躲避它的攻击，成功后柱子倒下就会给它造成伤害。四次后即可将其干掉。



The Rings of the Mandarin

这里的地形比较复杂，并且石像会随时变成士兵进行攻击。四周的小桥上有一个小BOSS——Dragonman，围着这里绕一圈就能找到Mandarin。最简单的方法是，让强壮的角色拉动绳索开门，然后让能飞的角色敲场地中间的大锣，这样一侧的门就直接打开了。在他之前是一个体型巨大的士兵——Ultimo。

下个房间的地板上会出现几个穿送器，敌人从里面不停地出现。把它们都干掉后，一侧的门打开了，进去后向红叉位置前进，获得道具后，继续向里面前进，见到Grey Gargoyle。干掉他后，前方S.H.I.E.L.D.接收点前的大门关闭，现在还不能通过。来到两侧区域，一侧消灭所有敌人，另一侧挪动箱子压住最近的地面机关，都会出现开关。打开这两个开关，S.H.I.E.L.D.接收点前的门就打开了。来到里面一侧会碰到Doctor Strange，和他继续前行在里面找到他需要的东西后，The Orb of Agamotto任务完成。

进入里面见到Mandarin。和他打到一定程度后，他会逃到四周一个房间内，从地上的传送器放出敌人，四周还有爆炸蜘蛛冲来。因为无法攻击到他，所以要用传送器到里面攻击他。但是每次传送进去都会碰到敌人，然后被一起传送回来。正确的方法是引诱爆炸蜘蛛到传送器，传送到里面炸掉敌人，然后就能进去攻击Mandarin了。反复这个步骤，几次后Mandarin就无处藏身，在外面和他战斗，将其干掉后利用传送门返回。







Murderworld Mission

The Land of the Doomed

和Wyatt Wingfoot交谈，众人离开Stark Tower来到新的总部。从走廊来到里面，接到新任务。使用房间中的传送水晶球来到Doom的城堡。

来到里面接到新任务Political Schemes。来到里面见到Jean Grey，和她战斗后出现新任务The Plight of the Phoenix。

The Plight of the Phoenix

从旁边的门进去，见到Senator Kelly后，Political Schemes任务完成。来到帐篷里见到Jean Grey，和她战斗后出现一辆小车，干掉车上出来的敌人后，获得车后的金币。投入场地中间的街机中，开始玩小游戏。小游戏的玩法是跳过各种障碍，一直往右侧前进，在尽头处开动机关完成游戏。

街机游戏完成后，Jean Grey的意识苏醒了，The Land of the Doomed和The Plight of the Phoenix这两个任务都完成了。

Murderworld Mayhem

从帐篷的一个门出来到弹珠台游乐场。这里的要求是获得1000000点，方法是攻击四周的花式牌，非常容易收集，但是敌人比较麻烦，其





中还能碰到两个小BOSS：Rhino和Shocker。

获得1000000点后，中间的两个弹珠臂破坏，可以从里面的门出去了。来到帐篷后，从一个门来到Fair Ground。在前方木门旁的房间中获得锤子，砸木门前的测力器打开木门。向前走进入另一个帐篷，然后出来到Maze-O-Death区域。这里是一个小公园，里面有很多红色手指支架，开启它们后就会出现道路。一直来到里面找到锤子，在测力器后进入帐篷。

来到帐篷中和几个敌人进行碰碰车较量，干掉它们后获得门票，前面的门就打开了。进门来到Roller Coaster区域，再进门来到Big Top区域。进入帐篷后，在小丑门前的检票处交上门票，然后进入Fun House。

Fun House里面有三道门,走1和3都可以。进入1号门，里面是一个“铁板阵”，按□键打出球，按着□键移动铁板位置，把砖块全部消掉后，2号门就打开了。进入3号门，干掉敌人后获得毒花处的道具，破坏石门。

进入2号门开红手指机关，一直打下去，在尽头房间遇到BOSS——Arcade Bot。又是一个庞然大物，直接攻击是无效的。正确的方法是跳进场地中的翻板中，利用周围的大炮把自己发射到它头上，然后按相应的键进行抗击。反复几次后就可以将其干掉了。

Mephistos's Flames

返回基地和Black Widow对话，得到新任务。利用水晶传送到Mephistos Realm区域，这里中间是个五角星祭台，旁边有几条通路。向左走来到一个房间。干掉出现的敌人后，在前方房间得到火把，把房间中的四个火堆点燃后，中间出现传送门。进入传送门就返回了开始的场地，进入另一个区域，获得斧子后破坏中间的祭台，再干掉飞龙，出现传送门。下个区域要先破坏坟墓，才能干掉僵尸敌人。

每使用一次传送门，中间五角星就会点燃一个火焰。点燃三个火焰后，Jean Grey出现。第四个火焰在S.H.I.E.L.D.存档点右侧。中间是个火池，四周会不停地出现敌人。把敌人打入火池，或者被他压住后带入火池。经过几次后，火池中间的平台下落出现传送门。第五个火焰在存档点的另一侧，在中间祭台位置干掉敌人后会把它封到周围的圆环中。五次后出现传送门。返回中间五角星位置，五个火焰出现后中间出现传送门。进入后来到Inferno区域，向前走出现新任务Chasing the Angel。

Vengeance be Mine

来到大火池处，干掉敌人后火池中跳出巨大的火人。干掉他后前方门打开，前方出现新任务是Vengeance be Mine。分别破坏周围四个大型锁链，就可以救出Ghost Rider。

Chasing the Angel/Chasing the Devil

来到Sepulcher区域，向着小地图上的箭头方向前进，来到一个平台遇到Blackheart，任务完成。

A Devil in Need

Blackheart很难对付，主要是他有多个身体，干掉Blackheart后救出Nightcrawler完成任务。

Evil Schemes/Find and Brimstone

来到新区域,干掉一批敌人后,前方裂缝下出现传送门。进入传送门见到BOSS Mephisto。和他战斗的方式非常有趣，当他拿着剑的时候，



近身按□键夺他的剑，然后用剑砍祭台旁封印的灵魂。然后攻击他，趁机再次夺取他的剑，把所有灵魂都毁掉后，Jean Grey苏醒了。和她展开战斗，胜利后任务完成。



The Gate of the Gods

从一个传送门进入Bifrost Bridge区域，刚到这里就出现分支任务Dragon Fang。一直向前走，在靠近尽头的两侧，捡起火把点燃多个火堆。然后来到尽头巨大石像位置。到两侧开启机关，左侧是推石柱，把图案相同的石柱推到对应的地面机关。右侧是四个敌人，干掉他们后即可。地面神秘符号发光后，石像前出现一把锤子，捡起后到左侧地面符号处，会出现新的道路。



开启机关后，出现Midgard Gate传送门。经过长长的道路，众人来到一个平台上，遇到四个BOSS：Bulldozer、piledriver、wrecker、thunderball。战胜他们后进门来到Courtyard of the Gods区域。

Balder the Brave

从另一个传送门进入Asgrad：World of the Aesir区域，向前走到Odin雕像位置，干掉所有敌人后前方门打开。见到被抓住的Balder，这个任务就完成了。

Unleash the Guardian

由于无法救下Balder，所以继续向前探索。左侧的房间中干掉敌人获得道具；右侧房间尽头，两侧有可以转动的雕像。把两座雕像的后背转到正面，正面的门就打开了。来到里面，来到红叉所在房间。把墙内的三个箱子拉出来，按照上面的图形对应推到地上的机关。然后来打开的机关处，安置轮盘。

来到另一侧的房间，三个敌人把地上的机关带走，分别找到他们夺回机关，安置第二个轮盘。打开光门后进入，在冰冻住Heimdall的房间，干掉所有敌人后，开动四周的机关抬起镜子的铁笼。然后调整镜子的位置，融化冰块救出Heimdall。此时Balder的胳膊上的激光解开了一束。



Freeing the God of War

来到左侧，进入The Great Forge区域。在一处岩浆上方找到被捆绑的Tyr，干掉敌人后，在上方区域找到放水机关，把岩浆固定后救出Tyr。返回Balder处，他的另一只胳膊上的激光也解开了。

Liberating the Brave

这时敌人出现，干掉他们后，救出Brave。进入Courtyard the Gods。

The Gate of the Gods

前面Balder the Brave中已经完成，如果没有完成的话参考Balder the Brave任务。



The Spear of Heaven

从基地的一口井进入Shore of Corpses区域，在里面见到Ulik和Kurse。进入Battleground区域，再来到Ymirs Doain。Ymirs是个巨大的冰BOSS，攻击它的方式为从手臂爬到头后部进行攻击。几次后将其干掉，进入Spire's Ascent区域。

这里的路线是笔直的，小心路上的众多敌人。来到尽头区域，见到敌人Baron Mordo和Ultron，还有Forst Giant Overload。来到这里就会出现The Spear of Heaven任务。对付这么多敌人，没有什么好办法，逐个击破吧！干掉他

们后拿起旁边的长矛，The Spear of Heaven任务完成。

Reven's Sprie

来到水帘处使用长矛Reven's Sprie任务完成。

Battling the God of Lies

刚进入Reven's Sprie区域就见到Loki，交谈后又是一场恶仗。更新Battling the God of Lies任务。和Loki战斗，小心这个家伙的电流攻击，他并不是一个人，时不时地会召唤魔售支援，他的皮很厚，小心应战。干掉他后从传送门来到Warriors Hall。



这里有多个传送门，逐个进入即可。从左上进入，里面的房间地板会破裂，掉下去的话就会返回开始。不过破裂地板很容易区分，就是那中细线条花纹的地板。绕过破裂地板来到里面，获得石像宝剑。左下房间中有三个地板机关，分别切换三个英雄站在不同的地板上，然后用第四个英雄进入里面房间取得宝剑。右上房间来到外面，从右侧山壁爬上去，注意躲避山壁喷出的烟雾，一直向上取得宝剑。右下房间是一个迷宫，进错门就会重来，进入右侧房间取得宝剑。

四个宝剑全部获得后，四人用宝剑劈开冰像的封印，原来Fury是假的，众人中了Dr.Doom的奸计。雕像中出现巨人，所以要马上摧毁它。不要和他硬战，因为攻击它是无效的。进入传送门，分别进入那四个房间，找到一个封印的冰块后，攻击巨人，让他发射光波振开封印。



Full Stop

来到Royarl Libary区域，和众人交谈了解情况，然后众人来到Fighter Bay。这里前方的两条通道都被激光门锁住了。先到尽头和敌人战斗，然后从两侧进入，关闭最前方大门的屏障，从大门进入Shi'ar Power Core。



刚来到这里，前方两个敌人就把大门的钥匙卡分开拿走了，到两侧把他们干掉，获得钥匙开门进入。乘坐尽头的电梯下去见到Gladiator。这个家伙非常强大，在空中呈无敌状态飞行。打法为：开启场地周围的四个开关，电流连通后会把他击落，这时赶紧攻击他可以给他造成伤害。

干掉他后出现两个分支任务。向前一直来到外面，视角变为俯视。没走多远遇到Starbolt，干掉他后破坏左侧开关，这样前面的机枪屏障就消失了。

Miscommunication

这里的任务是把所有的机枪全部破坏掉，往前走的时候别忘了旋转雷达的方向，完成这个分支任务。

Weapons of War

破坏主炮完成这个分支任务。

The Mad Queen

完成Weapons of War分支任务后，进入Observation Deck区域。见到Hussar和Neutron，这两个家伙配合其他杂兵攻击，非常难对付。干掉他们后，进入下个房间找到Deathbird。这个家伙还是比较好对付的，注意当她快被干掉的时候出现即时按键模式。把她打跑后，她竟然开启了自爆装置。来到Science Section区域，毁掉红叉所示的能源桶，阻止爆炸的发生。

The Pawns and Princess

前进的途中会见到被困的Princess，抓紧时间毁掉旁边的仪器即可将她解救出来。

Self Destruct

毁掉所有能源桶后，来到Deathbird所在的房间，再毁掉最后的四个机关，任务完成。

Weapon of the Gods Pt.1

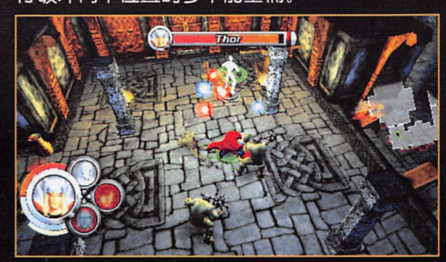
继续前进，来到里面开启开关，得到第一款武器部分。

To Weaken a Giant

回到大厅，了解情况后和大狗Lockjaw对话,来到Sky Towers。这里出奇地安静，破坏前方左侧的火箭。再往前走进入建筑后出现敌人，破坏另外两个火箭后任务完成。

Core Meltdown

进入Aeronautics区域，在前方碰到Super Skrull和Paibok，刚要动手Skrull Empress出现。帮她打开大门后，她乘坐飞船离开。把Super Skrull和Paibok干掉后，出门来到Cityscape,见到了城市一样大的Galactus。直行破坏两个位置的多个能量桶。





Weapon of the Gods Pt.2

继续前行来到Heights of Progress区域。在废墟中前进，遇到Titannus，干掉他后来到外面。这里是追逐关，千万不要使用飞行能力。来到一栋被他击倒的大楼位置，快速沿着断楼上去，在右侧跳下来继续向前跑。只要保留一个人就行了。

来到尽头的平台就要和他战斗了。首先要启动四周的喷火装置，然后即时按键进行攻击。三次后就能将他干掉。

Doomstark Mission

To Curse the Darkness

返回基地后和Lockjaw交谈，众人重返Stark Tower。打开三个电源后，任务完成。

Follow the Leader

进入Iron man LAB找到Nick Fury，任务完成。

Iron Marathon

在Iron man LAB里面坚持到时间结束，任务就完成了。和Nick Fury交谈，来到castle Doom区域。沿着出现的楼梯来到里面，第一个房间中的道路随便走一遍，调查门即可通过。来到三个绿球围绕的石像处，会出现新的任务。

The Hand of Doom

从一侧进入Doom's Lair，在尽头获得道具，地面塌陷落到下一层。

The Armor of Doom

前行来到一个可以上下转动的平台上，干掉敌人后进入下个房间，干掉出现的敌人后获得道具。

Device of the Ancients

来到Doom's Lab，再到红叉位置获得道具，任务完成。

The Face of Doom

继续向着红叉前进，干掉一批黑暗英雄后，按机关完成任务。

To Battle a God

返回三绿球围绕的石柱，Doom复活了。从石像位置出现的传送门进入，等待四位英雄的是Doom和黑暗神奇四侠。Doom坐在大厅的王位上，不时地发生大面积光波。干掉黑暗神奇四侠后,其他黑暗英雄围绕在王座四周，发射能量提供给Doom，他坐在座位上发射霹雷攻击。

逐个干掉四周的敌人，还剩最后一个的时候Doom就亲自出手了。一场大乱斗结束后，最终的胜利是属于正义一方的。



为了医治飞龙的蕾娜能够真的取得飞龙草吗？

水晶的破碎背后又隐藏着怎样的阴谋？

光之战士是否能够拯救世界与水晶？

水晶——依然闪烁着它那耀眼的光芒！

上个世纪最优秀的RPG游戏重温掌机平台

岚枫执笔，为您继续讲述《最终幻想5》的故事……

关于SFC平台的《FF5》

1992年的冬天在SFC平台上发售的《FF5》实际上有这样一则典故。原本《FF5》的剧本以及系统设计提案都是源于原SQUARE公司FC版的《FF4》。也就是说，一开始厂商是打算将这款游戏以《FF4》的身份制作在FC平台上的。这也就是为什么，FC平台的《FF3》与后来SFC上的《FF5》在系统上都会采用相近的多职业系统。而历史上SFC平台上真正的《FF4》实际上当初以《FF5》来准备的，因为打算制作在新平台SFC上，所以剧情上要更加曲折，更注重人物关系以及电影化的叙事手法，在系统上也与前作有着明显的差异。但是鉴于很多原因，变成了现在的样子，也许我们应该感谢这样的巧合，我们才因此能够在14年前就享受到了那款在当时最强大主机上制作的近乎完美的作品！

第九章----------水之水晶
第十章----------时空旋涡
第十一章 --------希德博士
第十二章 --------复苏的阴谋
第十三章 --------古代图书馆
第十四章 --------启动火力船
第十五章 --------困惑三日月岛
第十六章 --------死亡之流沙

第九章　水之水晶

蕾娜步履蹒跚的走进了毒草丛，围在外面的大家却都停下了脚步。在此刻，其实每一个人心里都很清楚，是不该去阻止她的。这是蕾娜对飞龙以及她父亲的感情，外人是不应该去插手的……但只有珐利斯不一样……在她望着蕾娜的眼睛里，一直有眼泪在打转。她时刻注意着蕾娜的每一个动作，直到她手攥着飞龙草再次从毒草丛中走出来。蕾娜将飞龙草递到珐利斯手中的同时，也一下子摊倒了下来。珐利斯赶忙将飞龙草交给大家处理，自己专心来为蕾娜解毒。

飞龙草果然是用来疗伤的稀世珍宝，吃了它的飞龙马上就抖擞起了精神，身上的外伤竟然奇迹般的在瞬间就痊愈了。另外一边，珐利斯还在努力的为蕾娜解毒，此时的蕾娜脸色铁青，早已昏迷过去不省人事。飞龙稍微用力的坐了起来，缓缓的走到蕾娜的旁边，附下身子用自己头去摩挲蕾娜的头发，同时它还不断的用舌头轻添着蕾娜中毒的箭伤。也许是珐利斯的解毒药起了作用，或者是飞龙对主人的感情已经传达给了蕾娜。渐渐的，蕾娜艰难的睁开她那双湿润的眼睛。望着康复的飞龙，以及周围关切的同伴，蕾娜笑了……

随着飞龙一声嘹亮的长鸣，珐利斯抱起了蕾娜跨上了飞龙的脊背，其他伙伴也纷纷上来准备从空中离开北之山。但是惟独巴茨似乎有着什么犹豫。“你怎么了？还不上来？”加拉夫不解的大声问道。“那个……其实我……我有恐高症……”巴茨羞愧的摇了摇头。加拉夫与珐利斯对视了几秒钟后哈哈大笑起来，最后还是加拉夫把巴茨强拉了上来。伴随着巴茨在空中几近哭声一样的哀求以及大家的笑声，飞龙载着众人的理想与使命向下一个目的地沃尔斯城进发了！



飞龙平稳的飞行在平静的海面上，没有风，自然也就没有波浪，这样反常的自然现象让众人多少感觉到一丝不适和寒意。海洋是孕育大地的母亲，如果有一天连海水都会干涸，那么离世界毁灭的那一天也就不太远了。飞龙上的蕾娜在珐利斯的照顾下已经恢复了大半的力气，从刚才开始就能够跟大家一起说笑了。又不知过了多久，在他们的面前终于出现了一片久违的大陆，一座雄伟的城堡在海岸线的附近拔地而起，它的周围是一圈宽阔的围城河，象征着威严和力量。这里正是水之水晶的守护城堡——沃尔斯城。

邻接沃尔斯城的是它的附属村庄沃尔斯镇，因为现在的蕾娜身体还没有痊愈，所以大家决定先在这里休整一番。在跟村民的闲聊中，大家才发现这里的人们此时并没有危机意识，依然过着平静安逸的生活。对于泰肯国风之水晶的破碎，人们也是将信将疑。经过短时间的休息，虽然蕾娜的身体依然还有些虚弱，但为了避免同样悲剧的发生，蕾娜坚持要尽早去见沃尔斯城的国王，以确保水之水晶的安全。

沃尔斯城不愧是大国，城堡内部修建得相当的奢华和雄伟，但在巴茨等人的眼中，这种表面上的繁荣却潜伏着巨大的危机。国王对于蕾娜公主的驾到甚是惊喜，但是当蕾娜提出要停止使用机械对水之水晶的使用时，沃尔斯城国王的脸上却马上就呈现了不悦的表情。“鄙国的繁荣正是依仗水晶的力量，如果贸然停止对水晶的使用，我的那些子民也是不会同意的！”显然国王并没有将众人的劝告放在心上。

就在众人就是否该停止吸取水晶能量的问题争执不下时，最不想看到的事情终于还是发生了。城堡内突然传来刺耳的警报声，紧接着众人的脚下出现了类似地震般的颤动，城堡外的不远处传来了似曾相识的轰鸣声。巴茨与蕾娜对此应该都不陌生，在泰肯国的附近，他们都亲身经历过陨石坠落的全过程。难道说是又一颗陨石落到了这里了吗？！就在这时，一位士兵慌忙的闯进宫殿，“国王陛下！大事不好！刚刚有一颗陨石坠落到了沃尔斯塔附近！”果然，巴茨与蕾娜的想法是对的，国王从窗子向沃尔斯塔的方向望了半天，表情瞬间变得极为难看，他向蕾娜等人慌忙的告辞之后，带着一群士兵向沃尔斯塔方向赶去。保护水晶是巴茨等人的责任，陨石的降落也就预示着水晶的灾难，大家也必须要马上行动起来才行！上沃尔斯塔吧！这是必须，也是唯一的一条道路……

骑在飞龙上的众人很快就从空中发现了西北方向的沃尔斯塔，它的旁边，因为冲击而形成的巨大陷坑，里面深深的陷入了一个跟泰肯国附近几乎相同的巨大陨石。因为陨石的坠落使得塔的内外都引起了巨大的骚乱，本应该把守的卫兵现在也早已不见了踪影，看来沃尔斯城的国王已经带着人进入塔内了，巴茨等人也匆忙的踏上了陡峭的楼梯，目标当然是顶层的水晶的房间。

显而易见，此时的沃尔斯塔也已经被魔物所占领，大病初愈的蕾娜依然跟着伙伴们一起对抗着不断涌现的敌人。在途中，到处都能看到已经战死的沃尔斯城的士兵，作为沃尔斯象征建筑的沃尔斯塔转眼间就变成了人间的地狱。在水晶房间门前的台阶上，他们找到了奄奄一息的沃尔斯城国王。虽然在最后的时刻为了保护自己的国家，他用尽了全力去战斗，但是依然无法弥补因为短视和固执而引发的这场灾难。“一定要保护我们的水晶……”他此时只能把希望寄托在面前的这群年轻人的身上。

闯入水晶房间的众人，发现一只巨大的怪兽已经占领了这里。在它的周围到处都是横七竖八已经战死的沃尔斯城卫兵的尸体，唯一幸存的一名卫兵挡在水晶与怪兽之间，用颤抖的双手紧紧地握着手中的长剑，“快滚开！丑八怪！别想碰我们的水晶！”他的声音虽然在颤抖但却表现出高昂的气势。只一下，卫兵就被怪兽撞飞了出去。巴茨等人的到来引起了怪兽的注意，它转过身来将细长锋利的牙齿对向了大家，没有什么可犹豫的了，大家一拥而上跟怪兽展开了激烈的战斗。很快，怪兽就倒在了光之战士的利剑下。战斗刚一结束，因为担心蕾娜的身体还没有恢复过来，珐利斯又开始对其问长问短。一旁的巴茨则开始查看起周围的情况，忽然他第一个发现了异样——那是水晶，水之水晶上面竟然布满了裂痕……



第十章 时空漩涡

当人们意识到时，水之水晶已经粉碎，就像风之水晶一样，它的碎片遍布在整个水晶房间中。刚才被怪兽击飞的卫兵似乎还尚存着一口生气，他缓慢的向门口的位置爬去。此时的人们都因为水晶的粉碎而一时间的迷茫，谁都没有注意到他的动作。忽然他用极其微弱声音说道“……加拉夫大人……”众人这才回过神来，“你认识我吗？！”对于失忆的加拉夫来说，遇到了解自己身世的人显然非常重要。“加拉夫大人……对不起，没有能够保护好水晶……”卫兵的声音依然时断时续，“你告诉我！我是谁！”加拉夫甚至要喊出来了，“去……去保护……火之水晶吧……”这是卫兵的最后一句话，加拉夫失落的坐在地上，看着卫兵的尸体说不出话来。

地面上水晶的碎片闪耀着光芒，那是水晶的心。人们将它们收好，这是水晶赐予光之战士的新的力量。突然，大家的脚下开始剧烈的颤动起来，这！这是怎么了？！水晶破碎了，守护这里的力量也因此而消失，看来沃尔斯塔要倒塌了。众人赶忙从水晶房间的后门冲了出去，但此时已经太晚了，不仅仅是沃尔斯塔，甚至就连沃尔斯塔所在的那边半岛也因此而塌陷。众人随着瓦砾和泥土一起跌入了海水中，这真是一场突如其来的浩劫。

土地的塌陷，使得海面上形成了一个巨大的漩涡。因为漩涡所形成的强大吸力，众人根本来不及游走就已经沉入了水中。冰冷的海水浸透在每个人的皮肤上，窒息和寒冷所带来的是临近死亡的恐惧。就在人们都感到绝望的时候，一声熟悉的嘶鸣声又远及近……珐利斯试图挣扎着向声音传来的方向去张望，“竟……竟然是自己的海龙？！”她无论如何都不敢相信自己的眼睛，原来它真的还活着！



海龙张来巨口将落入水中的众人吸了进去，珐利斯看到此刻的蕾娜已经失去知觉逐渐的漂走，赶忙游了过去将她拉回，一起进入了海龙的口内。

海龙凭借着自己强劲的力量摆脱了旋涡的巨大吸力，开始向附近的岸边游去。它将众人放置在沙滩上后，眼眸中已经充满了浑浊和恐惧。珐利斯和蕾娜等人都已经安全地回到了陆地上，她望着自己的海龙，却发现此时的它已经无法支配自己的身体。天空中不断回旋着海龙的哀鸣声，似乎是在跟自己主人进行着告别。“海龙……用自己最后的力量救了我们……”旁边的蕾娜已经泣不成声。渐渐的，海龙的身体逐渐沉入水中，向远处漂去。珐利斯像发疯了一样打算冲进海水中救回自己的海龙，却被在一旁的蕾娜拼命拖住。已经是第二次了，这一次将是真正的永别。珐利斯从小到大唯一可以信任的朋友就以这样的方式离开了自己……“谢谢你……”珐利斯瘫坐在那里，一动不动……

“加尔纳库城（カルナック）是火之水晶的所在地，那里已经有陨石坠落了。也许火之水晶已经面临着破碎的危险。”受了重伤的沃尔斯城国王躺在病床上是这样跟大家说的，在最后关头他才被大臣们从沃尔斯塔中解救出来。必须要尽快的赶到那里才行。听沃尔斯城镇上的人议论，曾经有加尔纳库的人从陨石的里面出来过。为了探索一下陨石中的秘密，大家决定去亲自调查一下。

稍微收拾了下心情，大家乘着飞龙再次来到陨石坠落的地方，这里离他们曾经脱险的沙滩很近，回到这个地方的珐利斯心里总有说不出的滋味。接近陨石时大家才惊奇的发现，原来陨石的内部竟然是空的，并且有一个狭窄的洞穴可以从外界进入到其中。陨石的内部果然别有一番洞天，在中心位置竟然有一个神秘的时空旋涡。巴茨好奇的走了过去，结果被一股神秘的力量吸了进去，其他人都被吓了一跳。原来这是一个传送装置，不知道那一边是通向哪里的，总之一起去看看吧，说着蕾娜与珐利斯也跟着跳了进去。“这个地方……好像我曾经来过……还有塔里的那个卫兵……我……到底是谁……”加拉夫似乎回忆起了什么，沉默了片刻后最后一个进入了时空的旋涡。

转眼间，大家一起来到传送装置的另一面，观察了一下周围的环境后才发觉似乎依然还在陨石的内部。当人们走出陨石后才明白，原来他们现在已经来到西面的大陆上。这里竟然也一样存在着一块坠落的陨石，原来陨石间都有时空旋涡可以实现瞬间的传送。除了泰肯城和沃尔斯城的两个陨石外，这应该就是第三个了，也就是之前沃尔斯城国王所提到的，拥有火之水晶的加尔纳库城附近的坠落陨石。可是大家在陨石周围找了一大圈，却没有发现丝毫的异常。最后还是珐利斯见多识广，她告诉众人说自己做海盗的时候曾经去过加尔纳库城，那里离这儿应该还有些距离，这个陨石坠落的地点离加尔纳库城那么远，也许水晶还保得住吧。抱着这样的想法，众人开始踏上前往加尔纳库城镇的道路。

第十一章　希德博士

“谁都不许进城！走开走开！”经过了长途跋涉好不容易才赶到加尔纳库城的众人却吃了个闭门羹。守卫说什么都不让他们进入，更别说告诉这里的女王关于水晶破碎的事情了。没有办法，众人只好退到加尔纳库城旁边的加尔纳库镇上，再想其它的办法。听镇子上的村民讲，加尔纳库城不仅依靠火之水晶提供能源，还有一名叫做希德的博士研究出了可以使水晶能量增幅的机器。这样整个国家对水晶的依赖就更大了。相对着水晶所承受的负担越大，那么也就更容易破碎。可能是已经有了类似的预感，古代图书馆里的众多学者们都反对国家使用增幅机器，但这一提议却遭到了女王强烈反对，更甚至为了不让那些碍手碍脚的学者们左右自





急的搔着头发，那一副模样还真是有够滑稽。沉默了半饷后，牢房里突然传来了众人的爆笑声，老者羞红了脸马上上前说道，“你们几个！不许笑！”大家转过头看看老者，又是一阵狂笑。老者实在没办法了，干脆一屁股坐在了地上，“算了，告诉你们吧，我叫希德，你们不会不认识我吧。”“希德？就是那个制造水晶能量增幅机器的科学家吗？”蕾娜问道。听到“水晶”“增幅”这几个字样，希德的脸色一下消沉下来。蕾

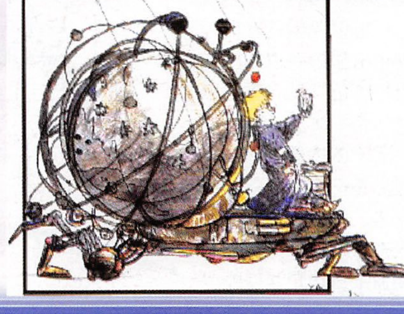
己的决定，女王还下令在城堡的西侧修起了一座高墙，以隔绝加尔纳库城镇与古代图书馆之间人们的来往。面对这样独揽强权的统治者，看来想要说服她停止使用水晶，还真是一件颇为棘手的事情。

既然暂时没有好的办法，众人只要在加尔纳库镇内闲逛起来，珐利斯打算要去配一把更合手一些的短剑，所以大家就都决定陪着她去武器店看看。就在大家漫不经心的挑选武器时，一位村民带着一队卫兵冲了进来。“就是他们！”村民用手指着珐利斯等人说，“他们都是从陨石里钻出来的，我都看到了！他们一定是魔物的同伙！”“什么？！”众人还没来得及辩解，卫兵已经冲上来三下五除二把大家来了个五花大绑，卫兵把他们带入到加尔纳库城中，押在了城堡地下的大牢里。

还好，可能牢房的数量有限，大家都被关在了同一间牢房中，虽然晚上如何休息将是个难题，但这样至少彼此还能有个应样。“不管怎样，咱们也算是混进城了。”巴茨到什么时候也都不忘了跟大伙开玩笑，丝毫不像是一个已经身处大牢的“囚犯”。就在大家因为巴茨的滑稽哈哈大笑的时候，牢房内侧的一面墙壁突然随着一声巨响而坍塌（这监狱的围墙做得也太不结实了吧……），站在他们面前的竟然是身处隔壁牢房的一位学者打扮的老者。

“哇！这下惨了！”老者在大呼小叫，而巴茨等人则是楞在那儿完全不知道怎么回事。“就这么点炸药，全都使完了，可是竟然炸错墙壁了，这不是还逃不出去嘛！”老者一面自己叨咕着，还一面焦

娜知道说错了话，赶忙道歉。“没关系……”希德勉强的冲蕾娜笑了笑，“这一切本来就是我的错……”希德仰望着牢房的顶棚慢慢地说道，“在古代图书馆的时候，我查阅了许多的资料。在很久以前，水晶有着远胜于今天的强大力量。我不仅研究了加尔纳库的水晶，甚至连泰肯和沃尔斯的水晶我也都有仔细考察过。我利用它们结合自己的知识制造出那个该死的水晶能量增幅机器！”说到这里时，希德的嘴角似乎有些抽动。“后来我才知道，自己犯了一个大错误！水晶的力量一旦被增幅，最终的结果只有是粉碎……这一切的责任都应该由我来承担……”“但是你现在为什么会被关在这里啊？”巴茨有些不解的问道。“我都听说了，泰肯和沃尔斯的水晶已经没有办法了……本来我想，至少不能让悲剧在这里再次重演……但是还没等我停止机器的运转就已经被抓到了这里……”“原来你是站在我们这一边的……”蕾娜喃喃的自言自语说。“你们也是要守护水晶吗？！”希德的眼中似乎闪亮出了一丝希望。“是它们的嘱托……”巴茨将风之水晶的碎片捧在手中，闪亮的水晶碎片照亮了整个阴暗的牢房。“这……这是水晶的碎片！！你们究竟是……”就在希德张大嘴巴惊讶得不行时，突然有一位大臣跑进了牢房，“不好了，出大事了！希德博士！”，说着大臣已经把牢房的铁门打开。



“怎么回事？！”“一切正如博士之前所预料的那样，水晶已经开始破裂了！！”焦急和恐惧此刻都挂在了大臣的脸上。“什么？！”“机械已经被我们停止了，

但是水晶的力量依然在增幅着！”希德略微思考了下说，“一定是火力船！”“什么？！”“多半是它，只有它现在有可能还在吸收水晶的力量！”说着希德将众人也带出了牢房，“我需要他们的帮助！”“可是，他们是从陨石里……”大臣困惑地看着巴茨等人。希德的脸色马上就沉了下来，“如果是那样的话，我也无能为力了！”大臣思考了片刻说道，“我明白了！”希德这才走到众人面前带着恳求的语气说道，“你们……能来帮助我吗？”巴茨对伙伴们对视了一下，对希德肯定地点了点头。终于希德露出了初遇时的笑容，“火力船就在城堡外面的岸边，那么我就在那里恭候你们了！”说着希德随着大臣匆匆地离开了监狱……

第十二章 复苏的阴谋

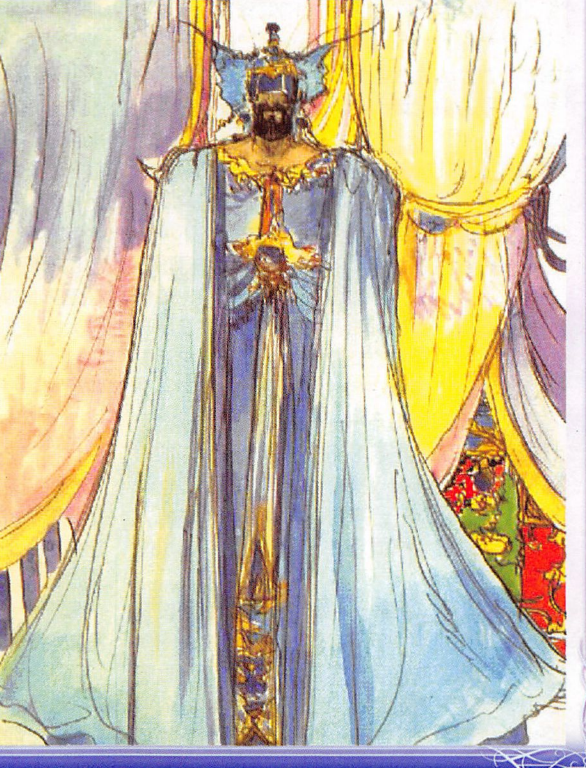
“怎么……怎么会是加尔纳库女王？！”站在火力船最下层引擎前的并不是别人，正是加尔纳库城的统治者——加尔纳库女王。巴茨等人受希德的拜托，冒险闯入已经充斥着怪物的火力船中，现在火力船中的引擎依然在吞噬着已经出现裂痕的水晶的能量，如果不尽快阻止，火之水晶很快就会像风和水两颗水晶一样变成碎片的。巴茨等人冒着高温好不容易才来到火力船的最下层，结果却遇到了这样一个尴尬处境。对方毕竟是一国之君，如果……

就在众人犹豫不决的时候，女王首先说话了，“你们……阻止我复苏的人……统统都去死吧！！”突然在女王身上笼罩着许多奇怪的影子，她的面庞也跟着变得狰狞起来，火焰逐渐的将她包裹在中间。炙热的烈火非但没有使女王受到损伤，她竟然在里面狂笑起来。慢慢的，火焰变成一个巨大的人形，向众人缓缓的走了过来。“这不是真正的女王？！”大家这才明白过来，原来如此，怪不得之前古代图书馆的学者们要国家放弃使用增幅机器时会受到女王的强烈抵触，这其中原来是有阴谋的。

还是蕾娜比较聪明，在进入火力船之前，她特意为每个人买一把冰之杖，这个武器对于火力船中以火属性为主的怪物显然有着异常好的效果。对付女王自然也一样，虽然巨大的火焰巨人看着十分的恐怖，但依然无法阻挡得了众人守护水晶的决心。随着一声让人恶心的嘶叫声，火焰巨人终于倒在了地上，它背后火力船的引擎可能就是为其提供能量的机器，一转眼的工夫竟然就消失得无影无踪。火力船内部的火焰也都慢慢的熄灭，对火之水晶能量的吸收也因此而停止下来。

女王终于恢复到了她本来的样子，此时的她露出了疲惫不堪的表情，躺在那里试图想要站起来。众人赶忙上前将其扶起，“我被人给操控了……那是邪恶的心……渴求黑暗的人……”女王的声音十分的沙哑，“水晶之所以会破碎，并非仅仅是机械的原因……是邪恶的力量想借此来复苏……”众人这才想起，刚才被人控制的女王的确说过要使自己复苏之类的话。“拜托了，请保护我们的火之水晶……那边的通道就可以通到水晶的房间……”女王吃力的用手指着身后的方向。

一会儿再叫人来把女王大人带回去吧，现在的首要任务是保护水晶。众人从女王所指向的



入口进入，穿过一条细长的隧道最终来到这个隐藏的水晶房间。谢天谢地，水晶依然安全无恙，虽然在水晶的表面上布满了裂痕，但依然放射着耀眼的光芒。所有吸收水晶能量的引擎都已经停止，只要别再增加水晶的负荷，火之水晶应该就可以保住的。大家刚刚松了一口气，突然对面的墙壁上破了一个洞，从里面钻出来一个狼人？！众人马上警惕起来，“哦？太好了！水晶没事！”狼人似乎并没发觉巴茨等人的存在，一面自言自语一面绕着水晶看，等他发现好几个大活人正在用异样的眼光盯着自己看时也吓了一大跳。双方对视的几秒钟后，狼人的表情一下变得惊喜起来，“加拉夫！是你吗？”他竟然认出了加拉夫。本来打算上前的狼人却发现对方一脸困惑的表情，显然他并不知道加拉夫失忆的事情。而加拉夫旁边的几个人似乎对自己不是很友好。“等等……我不是你们的敌人啊！”狼人慌忙的解释说，“加拉夫！你怎么了？不认识我了吗？”“你……认识我？！我怎么什么都记不起来啊……头好疼！我……我究竟是谁……”现在的加拉夫显得很痛苦。

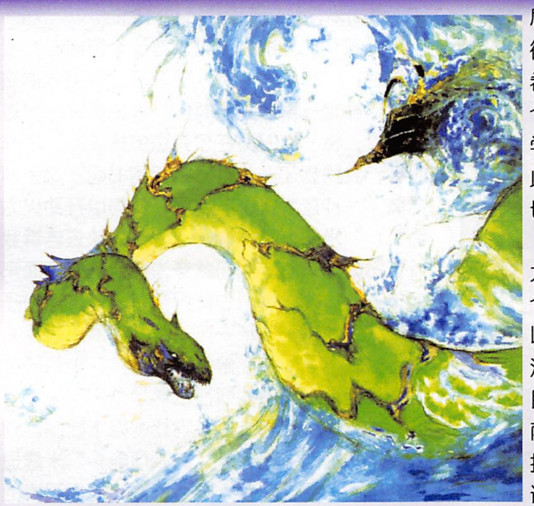
就在人们放松警惕的这一小段时间里，有一个鬼鬼祟祟的卫兵从后门钻进了水晶的房间，他走到控制引擎的扳手前将其用力的拉下……“在干什么啊？！那样的话水晶就会变得粉碎的！！”狼人第一个发现了卫兵的行为，他慌忙大叫起来。但一切都已经晚了，引擎已经开始发动，各个方向的能源传输管道开始接近火之水晶。“这是第三个……还剩下最后一个了……封印即将解开……”大家这才发现，卫兵的身上环绕着之前跟加尔纳库女王类似的影子，显然他也是被人操控了。转眼间，卫兵消失不见了，巴茨赶忙冲过去打算将引擎关掉，但是推手却已经被损坏，现在已经没有办法停止引擎了。

眼看着只剩下最后一条能量传输管道还没有与水晶连接上，狼人突然做出一个惊人的举动，他用自己的双手死死的顶住了逐渐靠近的管道，嘴里大声喊道：“加拉夫！！趁我还能坚持，你们快跑吧！去……去守护最后的土之水晶！！”因为引擎的启动，火力船内又恢复了动力。但是水晶却因此而承受不住这样大的负荷，外面的船舱中开始不断的有爆炸声传到这里，水晶的房间内也到处都燃烧着烈火，这里即将崩溃。而狼人阻止的那条管道是主动力输出，如果它一旦接入，火之水晶一定会变得粉碎！“快走！！你们快走！！”机械巨大的力量继续推动着管道前进，以血肉之躯抵挡的狼人正在逐渐的被推向水晶的方向，已经没有时间了！巴茨等人自然是不能袖手旁观，他们必须要把狼人救出来后再走，可是这里到处都是火海，连过都过不去，就在人们焦急的呆在原地不知如何是好时，脚下的地面突然出现了崩塌，众人一起坠落了下去……“加拉夫……拜托了……”这是狼人的最后一句话……随后火之水晶的碎片散落在火焰与瓦砾之中……

第十三章 古代图书馆

“火焰都熄灭了……”众人望了望头顶上的天花板因为坍塌而留下来的几个大窟窿，本来刚才还在熊熊燃烧的火焰，转瞬间竟然全部都消失了。看来火之水晶的力量已经消失了。为了确定这一事实，大家再次从楼梯回到了水晶的房间，果然火之水晶已经粉碎，而狼人也已经不见了踪影，但是刚才他为了给大家争取逃脱的时间，与巨型能源管道搏斗的那一幕依然还清晰地映在每个人的脑海中，狼人是为了保护大家才死的……“我们必须赶紧离开这里！”已经没有时间伤感了，蕾娜提醒大家说，“这座城堡完全依仗着水晶的力量，现在水晶没有了，那么很快就要爆炸的！！”“你怎么知道的？”巴茨还有些不相信。“是爸爸以前跟我说的，总之我们没有时间了！！”蕾娜边说着边将众人往出口的方向拉，“我们必须尽快逃出城去！”

这是一场与时间的赛跑，此时的加尔纳库城内早已经乱成了一团，有些人甚至还不明白到底发生了什么，只是预感到似乎要有什么灾难即将发生。巴茨等人边往出跑边向城里的人大声叫喊着要他们赶快出城，此时已经有少量的魔物侵入进了城堡，这使得场面更加混乱不



堪。就在人们奔出城堡刚刚踏上平原的时候，身后威严雄伟的加尔纳库城堡随着一声巨大的爆炸轰鸣声变成了一堆废墟，里面一定还有不少人没有逃出来吧……大家的内心中不免有些伤感和自责……突然天空中有几颗闪亮的东西落在了旁边的地面上，加拉夫俯身拣起靠近自己的那一个将其放在手心，这时他才发现竟然是水晶的碎片，“水晶……还是要借给我们力量呢……”加拉夫紧紧的将其攥在手心。

火力船上，众人再次遇到了希德，只是一会儿的工夫不见，此时的他显得憔悴了许多。“这一切都是我的错……”只说了这样一句话，希德就匆匆离开了。望着他的背影众人却不知道该如何安慰这位老人。

现在的加尔纳库镇上已经拥挤了许多的难民，这其中几乎都是从加尔纳库城堡中逃亡出来的。在旅馆二层的特别房间中，大家见到由卫兵保护着的依然昏迷不醒的加尔纳库女王。虽然在最后的时刻她被人解救出来，但现在依然身受重伤生命垂危，众人探望了一下只好离开。在大街上到处可以听到人们的议论，对于水晶破碎和加尔纳库城堡毁灭这两件事上，很多人都把责任推在了希德博士的身上。相信此时的希德一定非常难过吧，其实他也不过只是出于一片好心罢了，却没有想到被黑暗势力所利用。最后还是好心的酒馆老板告诉了大家希德的去向，原来他自己正一个人在酒馆的二楼喝着闷酒。众人本来想去开解他一下，却没想到希德是个倔脾气，根本听不进去别人所说的话，没有办法大家只能告辞。回到酒馆的一层后，发现这里的人还在继续议论着希德。从人们的口中大家才了解到，原来希德有一个孙子叫做米德（ミド），是个比他爷爷更加喜欢鼓弄发明的少年科学家，现在就在古代图书馆中。既然如此，众人决定去那里拜访一下这个人，也许只有他才能开导自己的爷爷。

原本横贯加尔纳库城西侧山谷的高大围墙，随着城堡的爆炸也被炸开了一个缺口，这样长时间来封锁的交通就得以恢复了，许多当年因为这道围墙而无法回家的人们终于可以一了心愿。在村民的指引下，众人穿过围墙步行一直向南，在离加尔纳库不远的一个小森林中找到那个传说中神秘的古代图书馆，据说这里聚集着一群古怪的科学家和学者，整天也不知道研究着什么。至少在外人看来，这都是一帮疯子……

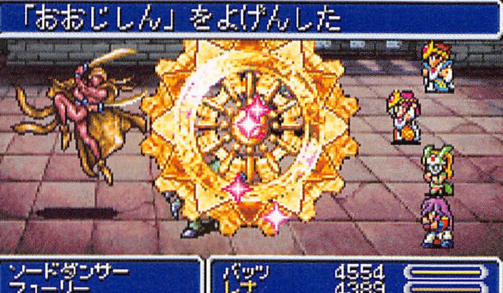
果然，众人刚踏进古代图书馆的大门，就感到有些异样。这里的建筑风格以及人们的服装打扮都跟外界有着很大的不同。与其说是个性倒不如说异类。巴茨向一位正在翻阅书籍的老者打听米德的下落，对方对于突然出现的陌生人似乎没有丝毫的惊奇，他告诉众人说这里的确有希德这个人，但是前段时间他说要去查阅一本书，之后就失踪了，可能在这个图书馆的地下室中。谢过老者后，大家刚准备继续下行，后来却传来了似乎不太欢迎的声音，“现在的地下室已经被魔物侵袭，而且里面有许多机关，我可保证不了你们都能活着出来。”“呵呵！多谢提醒！”巴茨冲着老者做了个鬼脸，然后头也不回的跟着伙伴们向下行的楼梯处走去。

正如老者所说的那样，这里还真是个诡异的地方。整个图书馆的地下室俨然就是一座巨大的迷宫。在横七竖八的书架和数不尽的书籍中到处存在着机关和暗壁，许多远古的魔物也都藏在各种年代久远的书本中。难怪刚才那位老者会“善意”的提醒大家。这里真不是普通人能够长时间呆的地方。虽然不过是一个图书馆小小的地下室，但是却折腾了众人好半天的工夫，这里结构实在是太复杂了，再加上昏暗的灯光，使巴茨等人走了不少的冤枉路，绝大部分时间大家都在同一个房间不同的房门之间不断的进进出出。最终众人还是在一个极其隐秘的书架前发现到一位正在查阅古书的少年。从

样貌上看这应该就是他们要找的人了，蕾娜小心的走上前尽可能的压低声音问道："您就是米德先生吗……"话音未落，在蕾娜旁边的书架上突然翻落下一本书，从里面钻出了一只怪兽，向蕾娜猛扑了过去！"蕾娜！危险！"巴茨急了……

第十四章 启动火力船

"危险！！"巴茨冲上前去抱着蕾娜顺势倒向了旁边一堆旧书上，这才使怪兽扑了个空。好险啊！差点就被偷袭到，众人这才看清楚面前站着一个相貌狰狞的怪兽，竟然躲在这里，实在是阴险。怪兽偷袭不成自然不会是众人的对手，三下五除二大家就把它给收拾掉了。现在回过头来再去找书架前的少年，发现他竟然还站在那里继续专心致志的翻阅着书籍。不是吧！如果不是看他的眼睛和手在动，还真以为是个雕像呢！"喂！"巴茨走到他旁边冲他叫道，"……""喂!!!"巴茨干脆一下子提高了好几倍的音量。"啊啊？"少年终于注意到有四个人正站在自己的周围用奇怪的眼神望着自己。"你是米德吗？""对啊，怎么了？刚才我好像听到后面有些噼里啪啦的嘈杂声，难道就是你们？"众人不约的回过头看看刚才战斗过的地方，无奈的看了看彼此，全都无语了……专心也不能到这种境地吧？！"啊！我也该回去了！你们也走吗？我有秘密通道哦，可以直接回去的。"米德似乎并不想知道这些陌生人为什么会在这里出现，说着他按了一下旁边的凸起的按钮，前面不远的一个书架慢慢的转开最后形成一个隐藏的小通道。回去再说吧，众人跟在米德的后面沿着昏暗的通道一直摸索的前进，不一会儿的工夫竟然就直接回到图书馆的上层。谢天谢地，至少不用再走一遍去时那曲曲折折的迷宫了。



"米德，你回来了！""没事吧！"其他的学者们看到米德平安归来都非常高兴，有些人还感谢起巴茨等人，感谢他们帮助并救出了米德。众人又是一阵沉默无语，明明自己可以轻易的就出来，我们不过是去找人而已……"啊？你们是来帮助我的？"看来就连米德自己都没搞清楚，"算是吧……"巴茨已经要被弄崩溃了，这都是一群什么人啊？！米德傻呼呼谢过了各位，将一本书摊在了旁边的桌子上，"你们看，我找到了一本很了不起的书啊！这里面记载了一种技术，说不定用它就可以开动火力船了！"米德兴奋地说，"我得赶快去告诉我爷爷希德去！""我们就是为希德的事情而来的……""啊？你们也认识我爷爷？"这小子的反射弧还真有些长……"我爷爷最厉害了，无论什么东西他都能做得出来的！"米德顿时一脸的自豪。虽然他现在依然是亢奋状态，但珐利斯还是将他们一行人到此的始末原由都跟米德仔细的说了一遍。"这不可能！"米德显得很激动，还没等众人跟他解释，他抓起桌上的书风一样的向门外跑去。"米德！！"无论众人在后面怎么呼唤，他连头都不肯回一下。他一定是找自己的爷爷去了，这不正好吗？众人苦笑了下，谢过图书馆的众学者们，大家决定返回加尔纳库镇。

"希德！"众人回到了加尔纳库镇酒馆的二层，发现希德还是自己一个人失落的呆在这里。"米德没有来吗？"蕾娜的话中透露出一丝失望。听到米德的名字，希德一下子站了起来，左右看了一圈，确定这里没有米德后，他又坐回到那里，"我是个没用的人……都别理我了……"看来他又恢复到失落状态了，看到这样的希德大家也都不由的叹了起气来。突然楼梯方向传来了一个清脆的声音，"爷爷！！""米德！"希德一下子就站了起来，孙子的声音他自然能够听得出来。果然是米德，他怎么会比巴茨他们更晚到啊，难道是中途迷路了？

米德走进来后不由分说上前举起小拳头开始对希德劈头盖脸的打起来。"好疼啊！停啦！""爷爷你是笨蛋！大笨蛋！你不是从来都不低头的吗？这是怎么了？！"米德依然不依不饶，继续敲打着自己的爷爷，慢慢地米德终于停下手来，失落的留下了眼泪，"不要害怕失败，失败了就重头再来，这不是您一直对我说

的话吗？”“米德……”希德不好意思的低下了头，“我明白了，米德！你说得对！”希德与米德互相望着对方，不一会儿脸上都呈现出微笑的表情。希德抱起自己的孙子笑着说，“还有土之水晶呢！”“它在哪？”“我不知道，不过没关系，我们把它找到再保护它不就得了！”希德哈哈大笑起来，似乎又恢复到在监狱中见到他时的情景。“如果是这样的话，我们就需要……”“火力船！”爷孙二人几乎是同时叫出这个名字。接着米德把刚才古代图书馆中找的那本书从怀中掏出来给爷爷看，现在虽然没有了火之水晶、没有能量开动火力船，但是这本书应该可以帮助大家实现再次启动火力船的愿望，交通工具对于现在的大家来说实在是太重要了！“那现在就开始干吧！”看到希德与米德两人充满干劲的表情，大家会心的笑了。

第十五章 困惑三日月岛

当众人再次踏上火力船的时候，面前的爷孙二人已经充满干劲的开始改造工作了。本来大家还想过来帮帮忙，但是却被米德称之为碍事的家伙。既然人家都这么说了，就别跟着瞎搅和了，暂时先到甲板下的船舱中边休息边等待吧。大家在房间里闲聊了一会儿后，发觉加拉夫的情绪似乎有些不对头，难道是又开始犯头疼了？的确，自从大家与加拉夫相遇以来，就经常见到他因为失忆而剧烈的头疼，但是今天却不太一样，现在加拉夫的脸上了浮现出难得一见认真而又痛苦的表情。终于他缓缓的说出了自己的心事，原来刚才在酒馆中目睹了希德爷孙相遇的那一幕后，使他忆起了许多的往事……

“爷爷！”一个天真可爱的小女孩冲着加拉夫飞奔过来，“古露露（クルル）！！”小女孩一到跟前就开始用自己的小拳头不断的敲打着加拉夫，“好疼啊！不要打啦！”“爷爷你是笨蛋！笨蛋！”……

“古露露……”加拉夫的思绪又被拉回到了现实，似曾相识的情景使他恢复了部分记忆。“加拉夫，你没事吧……”伙伴们都围在他的身边，关切的问道。“我……我不是这个世界的人……”沉默了半饷的加拉夫突然说出一句让大家震惊的话，面对大家惊愕的表情他继续说道，“我是从别的世界乘陨石来到这里的，目的是为了不让三十年前被封印在这个世界的邪恶力量复苏！”现在加拉夫的表情与语气怎么看都不像是开玩笑。“那是暗黑魔法师——艾克斯狄斯（エクスデス）……我跟我的伙伴们用四颗水晶将其封印！在三十年前，其实我就已经乘陨石来过这里一次了……”“那就是说，四颗水晶如果都粉碎的话，封印就会被打开了吗？”蕾娜似乎有些明白了。“是的……”加拉夫可能是思考的太过痛苦，身体已经开始晃动起来，“还……没有完全的回忆起来……但不管怎么样……绝不能让艾克斯狄斯……复……苏……”“加拉夫！！”再也支撑不住的加拉夫终于晕倒在了甲板上……

安置好了加拉夫，大家一起回到甲板上。这时才发现刚才上面不断传来的敲敲打打的改造声音不知道从什么时候开始已经消失了。现在的希德与米德正躺在甲板上呼呼大睡起来。看来，改造工作很顺利嘛！叫醒了希德爷孙二人，从他们的表情上就知道火力船已经改造成功，现在即使没有火之水晶和风力也可以自由的航行了。风之水晶的命运就拜托诸位了，希德决定跟自己的孙子回到古代图书馆去继续寻找线索，看看是不是能找到一些有用的情报。依依不舍的与这对精神得有些过头的爷孙告别后，火力船载着自己全新的使命出航了！

就连巴茨自己都不知道已经在海面上漫无目的的漂流了多久，如果不是有珐利斯的帮助，也许大家跟火力船一起早就迷失了方向。此时的加拉夫也已经恢复了元气，又恢复到之前那个大大咧咧喜欢大笑的老顽童形象。这天火力船在一座孤独的小岛前停泊下来。珐利斯告诉大家说这个岛名叫三日月岛，自己虽然听说过，但却从来没有来过。抱着试一试的念头，火力船抛锚在这里，大家进入了岛上唯一的一个小村庄库雷赛多（クレサント）镇，希望这里能够找到一些



关于土之水晶的线索。



没想到大家刚一进入村口，脚下就发生起剧烈的震动，这……难道是地震？！“火力船！”大家首先想到是还在岸边停泊着的火力船的安全。等大家奔到岸边时，才发现火力船已经离开了它原来停泊的位置，地震而引发的海啸将船推到一个旋涡处，旋涡巨大的力量转瞬间就把火力船吸进了海底！完蛋了！唯一的交通工具没有了，那不是要被困在这个小岛上了！没有办法，大家垂头丧气的只好再回到库雷赛多镇上，听镇上的老者说，这里因为岛屿地形的关系，经常会出现地震和旋涡，当他了解到众人的船只已经被旋涡吞噬掉后，也只能表示出非常的惋惜，但却没有任何的办法。村子里已经没有可以出行的交通工具了。告别了老者，失落的众人只能继续在村子里闲逛，只有巴茨一个人还不放弃，继续寻找不同的村民来求助，希望能够找到可以离开这里的办法。终于在一个青年那里听说，离这个村子不远处有一个森林，里面生活着一种黑色的陆行鸟，听闻它是可以飞行的……巴茨首先想到了自己的好朋友波可，也不知道它现在怎么样……等等！可以飞？！那我们不就可以乘陆行鸟飞着离开这里了吗？！巴茨迫不及待地将这个振奋人心的消息传达给了大家，希望之火再次燃起，既然已经没有其它的方法，那么不妨就去试一试吧！

村子的西南方不远就有一个茂密的森林，这个巴茨认得，是陆行鸟森林。当初他跟波可也是在一个类似的森林中相遇的。大家刚刚一走进森林就发现有一团黑影从眼前蹿过，大家还没反应过来是什么，那个黑影又从眼前蹿到了另外一边，并且停在了那里。大家定睛一瞧，还真是陆行鸟，它正在诧异的望着几个冒然闯入自己领地的陌生人类。果然，它的毛色是漆黑色的，“这种黑色的陆行鸟我听说已经绝种了，怎么会在这样的地方出现呢？”蕾娜似乎知道一些关于这种动物的事情，“听说它是唯一一种可以飞行的陆行鸟呢。”“不管怎么样，我要抓住它！”巴茨已经开始摩拳擦掌准备行动了，从小就跟陆行鸟打交道的他认为这种事情自己来做实在是再轻松不过了。

事实显然并不是巴茨想象那样的，随着几次狼狈的“嘴啃地”，陆行鸟开始跟巴茨玩起了捉迷藏。最后还是在大家协力的围追堵截下才算是降服了这只“顽皮”的陆行鸟。看样子它对众人也比较有好感，刚才不过是跟大家开了个玩笑而已。

终于能够骑上陆行鸟了，巴茨一脸得意的样子，现在开始试飞！陆行鸟貌似是理解了他的意思开始大力的扇动起自己的翅膀来。哇！真的飞起来了，到了空中巴茨才开始害怕起来，他似乎忘记了自己有恐高症。“啊啊啊！让我下来，我不玩了！”骑惯了波可的巴茨一时间竟然忘了这是可以飞行的黑色陆行鸟。但是这个新朋友似乎并不想这么快就结束自己的首次“驾人试飞”，它越飞越高，直到整个身体都处在森林最高树杈的上面。

咣铛！！不知道什么原因，黑陆行鸟飞到一半竟然自己摔下来了，最惨的还是巴茨，因为他自己不老实儿所以首先摔了下来，黑陆行鸟有一半的身体都压在了他的身上。巴茨疼的眼泪都快出来了，周围的伙伴们都哈哈大笑起来。“怎么不行呢？好像飞不起来啊！”大家围在黑陆行鸟的周围品头论足起来。“我看看！”珐利斯走到陆行鸟的身后，下意识的拍了拍它的脊背，没成想从它的嘴里竟然吐出两块水晶的碎片。不会吧……大家把碎片拣起来仔细的端详了一番，确定这是火之水晶的碎片。“加尔纳库城爆炸后水晶的碎片散落到这里，然后被它吃掉了。”珐利斯指着陆行鸟说，只能这样解释了，不过碎片能飞这么远，还真是个奇迹啊！“吃了这玩意，难怪飞不起来！”加拉夫又哈哈大笑起来。大家小心翼翼的将水晶的碎片收好，一起跨上黑陆行鸟的脊背上，加拉夫与蕾娜把巴茨夹在中央，这样能稍微减轻他在空中时的恐怖感，好了出发吧！在众人的一声号令下，黑陆行鸟扇动着自己有力的翅膀，向广阔的海面飞去。

第十六章 死亡之流沙

“该去哪呢？”空中的巴茨已经没有刚才那样的害怕了，但望着广阔的海面，他的心里却始终因为焦虑而无法平静下来。“既然我们这边都没有好的线索，现在火力船又丢了。我看咱们还是回去找希德吧，也许他们那里能有新的情报。”珐利斯的提议马上受到众人的一致通过，加拉夫扭动着手中的缰绳，黑色陆行鸟开始大力的向西面的海平面飞去。

很快，众人就发现了那边熟悉的树林，进入森林大家再次来到了古代图书馆。刚一踏进大门就看到希德与米德二人已经在门口准备迎接诸位了。“你们可算来了！”看样子希德也打算去找大家呢。“那个……对不起啊，希德……火力船在三日月岛被海啸弄沉了……”蕾娜一脸的愧疚，就好像做错事的小孩一样。“不要紧的，火力船还可以造。”希德关心的事情显然并不在此，“我有更重要的事情要告诉你们！有人见到泰肯王了！！”“什么？！父亲！”蕾娜的脸上一下显露出十分复杂的表情。“有人说在加尔纳库镇见到过，后来好像是去了流沙沙漠（流砂の砂漠）……”“那是什么地方？”珐利斯竟然都不知道有这么个地方。“就在这里的西边，那里有无穷无尽的沙子不断在流动，所以才会被取个这样的名字。听说没人能够穿过那片沙漠，传闻沙漠的另一端是一座已经毁灭的城市……”希德把自己调查到的情报全都仔细的传达给了大家。“可以，蕾娜的父亲为什么会在那出现呢？”巴茨不解的问道。“我也不清楚，看到他的人还说泰肯王好像是飘浮在空中的……”“飘浮？！”大家都望向蕾娜那一边，她郁闷的摇了摇头，看来跟他从小一起长大的蕾娜也不清楚自己的父亲竟然有这种能力。“我们也去流沙沙漠吧！”珐利斯斩钉截铁地说。这已经是唯一的线索了，虽然说这个流沙沙漠中肯定蕴藏着十分大的危险，但众人却已经没有逃避的理由了。在希德爷孙二人的多次嘱托下，大家再次离开古代图书馆，准备向西边的沙漠地带进发。

“该死！这是什么鬼地方啊！”刚刚进入沙漠大家就碰到了难题。因为这里的流沙速度太快，大家根本就没办法在上面走动，更别说穿过这片浩瀚的沙漠了。就在人们面前着流沙束手无策之时，他们的身后传来了急促的脚步声，大家循声望去看到来的并不是别人，正是希德爷孙二人。此时米德的脸上呈现出顽皮的笑容，大家就知道他们一定已经预料到自己会遇到困难特意跑来帮忙的。“过不去吧，没关系！只要在流沙上造出一座桥来就行了！”米德一边说着一边继续勘察着这里的地形，“不过，这个办法有一些危险。”说着他从怀里掏出一个铃铛，“只要一摇动这个铃铛，就会召唤出住在沙漠下的一种叫做Sand Worm（サンドウォ　ム）的巨虫，如果你们能够战胜它，桥自然就会形成。”说着，米德将铃铛递到了巴茨的手中。不管危险不危险了，只要有办法就得去试。巴茨想都没想直接就摇了起来，这倒是把米德和希德两个人吓坏了，“你倒是说一声啊！”话还没说完，这爷孙二人已经不知道躲到哪去了。

清脆的铃声刚刚响过，众人的脚下就已经开始微颤起来。前方的沙漠中出现一股旋风，似乎有什么东西正在向这里靠近。突然大家的面前出现一个巨大的沙坑，有一只形同蚯蚓般的巨大怪物从里面探出了头来。没有办法了，虽然对方看起来是那样的恶心，但也必须要战胜它！这是一场艰难的战斗，对方虽然并没有想象中那么强大，但是却可以依靠地形不断的逃跑和对众人进行偷袭。最终大家想到一个好办法，就是分散开来各守住一个巨虫可能钻出来的沙坑，巨虫从其中的一个钻出来后发现有人马上退了回去准备从另外一个沙坑逃走，却没有想到刚好被巴茨守个正着，巨虫还没明白怎么回事就已经被巴茨“一刀两断”了。“轻松搞定！”巴茨得意的撇撇嘴。

“搞定了！”身后穿来了希德的声音，巨虫被收拾掉了，这两人也又都跑了出来。“这样就能过去了！”“怎么过？”巴茨还是不太明白……“你笨啊！看前面！”希德指着刚才战斗过的地方。巴茨顺着希德手指的方向望去，这才恍然大吾。刚才还阻隔着众人的流沙此时已经不见了，巨虫的出现把这一大片的沙漠都翻了个底儿朝上，难怪流沙会消失，现在就可以轻松通过了。“那个……希德、米德。我们不在的时候，麻烦帮我照顾下森林里的黑陆行鸟。”巴茨拜托道，对于他来说无论是什么陆行鸟都有着无法割舍的感情，都能使他想起已经分别很久的好友波可。“放心吧！我们会好好照顾它的！”希德冲他点点头，“你们也要多保重啊！”“嗯！”告别了希德二人，众人再次踏上征程，前方等待他们的将是怎样的冒险呢……恐怕谁也说不清楚吧……

未完待续

最终幻想5A补充研究

上期杂志中我们为读者献上了游戏的职业分析和简约流程攻略，在本期的补充研究中将列出部分魔法的收集方法，希望能对大家有所帮助。 文/B.K 责/岚枫

GBA	SQUAREENIX	2006.10.12
	RPG	1人/5400日元
最终幻想5A		128M

全魔法入手方法

歌的入手

◆**爱之歌**：用爱的歌声让敌人放弃行动。来到イストリ一村后，来到左上角的井旁边调查，之后发生剧情接着去和吟游诗人对话即可。

◆**诱惑之歌**：使用后全体敌人混乱。在リックスの村和吟游诗人对话即可得到。

◆**捷之歌**：使用后提升速度。サーゲイト城内调查有红色书本房间内的红书。

◆**力之歌**：使用后提升攻击力；两个世界pub内的钢琴全部弹完后，来到クレセントの町的pub内弹奏，之后与屋子里面的吟游诗人对话。

◆**体力之歌**：对伙伴全体使用后体力会慢慢回复。クレセントの町pub内的吟游诗人对话。

◆**魔力之歌**：使用后提升MP。剧情发展到第三世界后在金字塔剧情之前来到古代图书馆，和顶层的学者对话。

◆**亡者之歌**：打击不死系敌人的歌声。凯城右边的狼人对话即可得到。

◆**英雄之歌**：战斗等级暂时提升。包括幻之村在内世界的钢琴弹奏完毕后，来到クレセントの町的pub内弹奏，之后与屋子里面的吟游诗人对话。

青魔法入手

下面给出的是魔法所对应的敌人和一些敌人出现的地点。

エアロ	
怪物名字：モールウィンド	固定地点：风之神殿
怪物名字：マギサ	固定地点：北山BOSS
怪物名字：ギガース	固定地点：カルナック城
怪物名字：ミュカレ	固定地点：幻之村附近

エアロラ	
怪物名字：32ページ	固定地点：古代图书馆
怪物名字：旋风魔神	固定地点：ロンカ遗迹
怪物名字：エンキドウ	固定地点：泽萨之舰

エアロガ	
怪物名字：メタモルファ	固定地点：ジャコールの洞窟
怪物名字：バルダンデルス	固定地点：异次元空间
怪物名字：シェリー	固定地点：不死鸟之塔

アクアブレス	
怪物名字：ドルムキマイラ	固定地点：古代图书馆西北沙漠
怪物名字：バハムート	固定地点：第三世界北山
怪物名字：无名字的BOSS	固定地点：长老之树水属性BOSS

黑色の冲击	
怪物名字：ブラックフレイムイストリー	固定地点：三日月之岛

针千本	
怪物名字：ブランドラミア	固定地点：大金字塔
怪物名字：ヘッジホッグ	固定地点：第三世界古代图书馆
怪物名字：チャムキュビア	固定地点：不死鸟之塔

火炎放射	
怪物名字：マシンヘッド	固定地点：大金字塔
怪物名字：トライトン	固定地点：大海沟BOSS
怪物名字：ドラゴングレイト	固定地点：异次元空间
怪物名字：オメガ	固定地点：异次元空间瀑布内BOSS

死のルーレット	
怪物名字：エクスデス	固定地点：エクスデス城
怪物名字：诅われし者	固定地点：大金字塔
怪物名字：骷髅	固定地点：大海沟

デスクロー	
怪物名字：トレント	固定地点：エクスデス城
怪物名字：石像鬼	固定地点：第三世界バル城地下室
怪物名字：ロックブレイン	固定地点：エクスデス城附近

自爆	
怪物名字：モトルトラップ	固定地点：火力船
怪物名字：ピュロボロス	固定地点：ウォルスの陨石
怪物名字：グレネード	固定地点：异次元空间

フラッシュ	
怪物名字：ブロックス	固定地点：第一世界北山
怪物名字：クルーダスト	固定地点：火力船
怪物名字：ギルガメッシュ	固定地点：エクスデス城BOSS
怪物名字：チャムキュビア	固定地点：不死鸟之塔
怪物名字：ネクロフォビア	固定地点：异次元空间

ゴブリンパンチ	
怪物名字：ブラックゴブリン	固定地点：风之神殿
怪物名字：ギルガメッシュ	固定地点：泽萨之舰BOSS
怪物名字：アモン	固定地点：海上遇敌

ガードオファ	
怪物名字：256ページ	固定地点：古代图书馆
怪物名字：マジックドラゴン	固定地点：エクスデス城
怪物名字：ナイル	固定地点：金字塔

マイティガード	
怪物名字：シング	固定地点：异次元空间
怪物名字：神龙	固定地点：异次元空间BOSS

レベル２オールド	
怪物名字：マジックドラゴン	固定地点：エクスデス城
怪物名字：レベルチェッカー	固定地点：异次元空间
怪物名字：神龙	固定地点：异次元空间

レベル３フレア	
怪物名字：レッドドラゴン	固定地点：エクスデス城
怪物名字：レベルチェッカー	固定地点：异次元空间
怪物名字：ミュカレ	固定地点：幻之村附近
怪物名字：诅われし者	固定地点：大金字塔

レベル４グラビガ	
怪物名字：ハイドラ	固定地点：第一世界ロンカ遗迹
怪物名字：レベルチェッカー	固定地点：异次元空间

レベル５デス	
怪物名字：64ページ	固定地点：古代图书馆
怪物名字：レベルチェッカー	固定地点：异次元空间

小さなメロディー	
怪物名字：ギルガメッシュ	固定地点：エクスデス城
怪物名字：チャムキュビア	固定地点：不死鸟之塔
怪物名字：シェリー	固定地点：不死鸟之塔

マジックハンマー	
怪物名字：ビブロス	固定地点：古代图书馆BOSS
怪物名字：ドリッピー	固定地点：第二世界飞龙之谷
怪物名字：アパンダ	固定地点：异次元之间内古代图书馆

マインドブラスト	
怪物名字：ツインタニア	固定地点：次元城BOSS
怪物名字：リディクル	固定地点：バル城附近
怪物名字：マインドフレイア	固定地点：异次元空间

ミサイル	
怪物名字：マシンヘッド	固定地点：大金字塔
怪物名字：オメガ	固定地点：异次元空间BOSS
怪物名字：ランチャー	固定地点：ロンカ遗迹BOSS

月の笛	
怪物名字：ガルキマイラ	固定地点：第一世界ウォルス城
怪物名字：256ページ	固定地点：古代图书馆

融合	
怪物名字：ミスリルドラゴン	固定地点：第一世界古代图书馆附近
怪物名字：ウォーターバズ	固定地点：エクスデス城附近

吸血	
怪物名字：スティールバット	固定地点：海贼洞窟
怪物名字：エンキドウ	固定地点：泽萨之舰BOSS
怪物名字：ラジエーター	固定地点：ジャコールの洞窟

死のルーレット	
怪物名字：チャムキュビア	固定地点：不死鸟之塔
怪物名字：神龙	固定地点：异次元空间BOSS
怪物名字：デスディーラー	固定地点：异次元空间BOSS

タイムスリップ	
怪物名字：シェリー	固定地点：不死鸟之塔

ホワイトウインド	
怪物名字：旋风魔神	固定地点：ロンカ遗迹
怪物名字：アレイジ	固定地点：エクスデス城
怪物名字：ホワイトフレイム	固定地点：异次元空间

青蛙之歌	
怪物名字：エルフトード	固定地点：ウォルスの给水塔
怪物名字：アルケオトード	固定地点：大金字塔
怪物名字：コルナ	固定地点：バル城附近
怪物名字：ギルガメッシュ	固定地点：エクスデス城
怪物名字：コムサベラ	固定地点：不死鸟之塔
怪物名字：ファルファレツロ	固定地点：异次元空间

其中需要注意的是如果有些指定敌人MP不足以使用青魔法的时候，就必须对它使用魔法赋予后才能学会。

—— 全召唤兽入手 ——

除了购买和剧情召唤兽之外，剩下的都需要战斗后入手。

チョコボ	商店购买
シルフ	商店购买
レモラ	商店购买
シヴァ	ウォルス城水塔内
ラムウ	イストリー东北森林处
イフリート	第一世界中的古代图书馆内
タイタン	カルナックの陨石
ゴーレム	飞龙之谷救人剧情后获得
カトブレパス	第二世界中乘坐潜水艇通过西北深海洞穴后来到森林处入手
カーバンクル	艾克斯城内部
シルドラ	来到第三世界后回到海贼洞窟内得到
オーディン	来到第三世界后通过地下通道进入バル城内得到
フェニックス	第三世界北山左下方不死鸟の塔内入手
リヴァイアサン	第三世界中进入地图左上的瀑布里面的迷宫内入手
バハムート	第三世界北山内入手

—— 亡灵魔法入手 ——

亡灵法师对相应的敌人进行最终一击后即可学到。

ドレインタッチ	
怪物名字：マインドフレア	固定地点：亡者の巢窟入口

ダークヘイズ	
怪物名字：チャムキュビア；アンテサンサン	固定地点：フェニックスの塔

ディープフリーズ	
怪物名字：アサシン；ダークエレメント	固定地点：—

イービルミスト	
怪物名字：ドラゴンゾンビー	固定地点：飞龙之谷
怪物名字：しょうたいふめい	固定地点：大海沟

メルトダウンド	
怪物名字：手形火焰怪	固定地点：フェニックスの塔
怪物名字：ルブルムドラゴン	固定地点：フェニックスの塔

ヘルウインド	
怪物名字：せきぞう	固定地点：バル城地下
怪物名字：スティングレイ	固定地点：—

カーズ	
怪物名字：サタナジュニア	固定地点：—



NDS	任天堂	2006.11.02
	ACT	1-4人/5040日元
星之卡比 参上！盗贼团		512M

系统介绍

基本操作介绍	
←/→键	控制卡比移动
↑键	吸气飞起
↓键	趴下，吸能力时为获得能力
B键	吸敌人或吐出敌人
Y/A键	跳跃，按住为飞行
X/SELECT键	获得能力后取消能力
START	查看技能表/收集
L/R键	无用
←←/→→	前冲
↓＋A/B	滑铲

各能力特殊操作请看后面文章。

存放系统



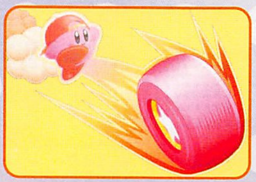
在游戏中，很多能力、道具都是被放在气泡中，得到后可以保存在下屏的几个空位处。使用的时候点击相应的物品或能力即可。当下屏放满，没有空间获得新东西时，可以用触笔拖动到上方位置，就含到了卡比的嘴中，按B键可以吐出来，按下键可以吞下去。

合成系统

本作中新加入的系统，可以用存放的物品或道具进行合成。只要把两个可以合成的物品拖到一起即可。以下几种是可以进行合成的：敌人身上打出的星星（必须用水泡能力打出），可以和星星或其他能力合成，合成后星星的威力提升，一共三级；回复道具之间可以进行合成，合成后会出现新的道具，两个100%回复的（西红柿）合成出来是随机抽取能力；能力之间可以合成，合成出的是随机抽取能力；剑＋火能力可以合出火剑，炸弹＋冰能力可以合出冰炸弹；三个小卡比可以合出1UP。

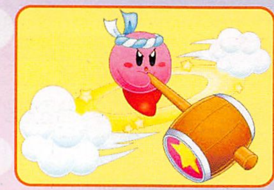
能力介绍&操作

车轮



变成车轮急速前进，行进的时候全身判定无敌，在转向的时候没有无敌时间，受到攻击或碰到敌人会受伤。按B键变成车轮；A键是跳跃；变成车轮时按B是还原。获得卷轴后可以带上地上的火、冰、电效果。

锤子



锤子能力可以敲碎一些坚硬的砖块，也可以敲打木桩。B键为普通敲击，可以在空中使用；→→＋B

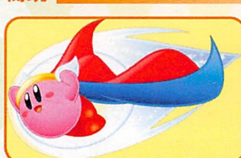
是回旋攻击；↑＋B键是火焰锤。得到卷轴后，按住B键为蓄力攻击，这时锤子变大，松开后敲击。

天使



可以在天上随意飞行，飞起后按方向键控制移动，按A键落地。弓箭是呈抛物线轨迹攻击，根据蓄力时间的不同，射出箭的威力、距离、数量都有变化。蓄力中可以按上、下方向键调整角度。获得卷轴后输入→→＋B可以射出三根一排的多重箭。

高跳



利用斗篷的力量增加跳跃能力，跳跃中卡比身上是无敌的判定，具有攻击力。按B键可以使出高跳，在高跳中可以按左、右方向键调整跳跃方向。高跳只能向上跳，不能平行跳跃。获得卷轴后，身边发光，强化身上的攻击力。

魔术师



使用各种魔术道具进行攻击。按B是放出鸽子攻击，主要攻击前方和斜上方；→＋B是用扑克牌对前方攻击；↑＋B使用吓人箱攻击，威力较大。获得卷轴后，按住B键可随机选取能力或道具，选择完毕后魔术师能力消失。

忍者



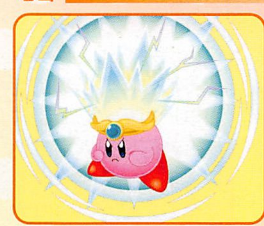
利用各种忍术和忍具攻击，可以在水上行走，离近墙壁的时候，按墙壁方向的方向键可以贴墙。B键用手里剑攻击，威力不高；→＋B键使用短剑攻击；空中↓＋B键使用忍者飞踢；和敌人近身时→＋B键为投技；贴在墙壁上时按A键进行三角跳。获得卷轴后，蓄力后松开为火遁术，在水面上使用为水遁术。

水泡



利用发出的水泡攻击敌人，可以把敌人身上的星星或能力变成可在下屏存储的，非常方便的能力。从敌人身上打出的一些恢复道具也可以变为下屏存储的。按B键为水泡攻击，攻击时按方向键可以调整上下角度。得到卷轴后，输入→＋B会发出一个很大的水泡，攻击力很强，可以穿越障碍物等。

电击



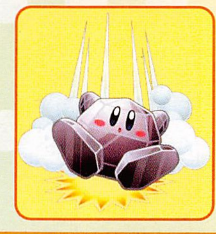
以身体为中心，原地放电，电可以通过铁板、水面等进行传递，传递出的电也有攻击力。另外，头上的电火花也是有攻击力，也可以传电的。按B键为普通的原地电击；撮方向键可以摩擦起电（空中可），从而瞬时增加放电的范围和威力。得到卷轴后，撮方向键可以产生更高一级的电，这个电具有攻击判定，也可以传电，但攻击一会后会消失。按B键使出更大威力、更大范围的电击，输入→＋B可以发射出电球。

鼹鼠



变身成鼹鼠后可以挖开松软的土或雪。B键为爪子攻击，→→＋B捉住敌人后进行抓挠；在土或雪上，按B键进行挖掘，可以向不同方向挖掘。得到卷轴后，空中输入←/→/↓＋B键可以使用钻击，不但可以攻击敌人，还可以高速挖掘。

金属



变身成金属后的卡比浑身无敌，不怕钉板等，但是怕火类的攻击。行动方面也会变得缓慢，向上飞也非常缓慢，不过不会被强风吹跑。空中按↓＋B键可以震坏坚

硬的方块，还可以震击木桩。得到卷轴后，按B键可以变成铁球，在有斜坡的地方可以滚动。

长剑



剑可以斩断绳子或斩草等，比较灵活的武器。B键为普通的攻击；连按B键可以使用剑的乱舞；↓＋B键为贴地刺突；↑＋B键是挑空剑，落地后有冲击波；空中B键为圆月斩；得到卷轴后，在下屏可以把剑和火焰合成为火剑，火剑带有火焰属性，到水中没有效果。

格斗



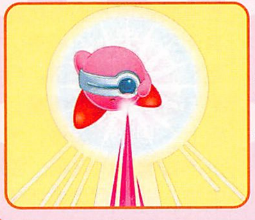
攻击连续感强，攻击技能多种多样，多数技能可以进行取消。B键为拳击，连续输入后出现两段的飞踢；空中B为旋风腿，空中↓＋B为飞踢。→＋B是向前移动的旋风腿；→→＋B是脚刀攻击；↑＋B为升龙拳；离敌人近身时按→＋B为摔投技；按住B键蓄力可以发出波动拳，得到卷轴后蓄力到极点可以发出最大的波动拳。

UFO



在空中飞行，可以用方向键控制飞行方向，只能飞上平台，不能飞下。按B键是扇形轨迹的电光线攻击。按住B键后松开是激光束，根据蓄力时间不同，威力也不一样，蓄力时不能转换方向。得到卷轴后，UFO周围有一个电球护身，并带有攻击效果，也可以传电。

镭射



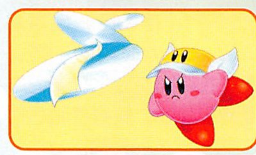
使用几率不高的能力，镭射光可以借助斜坡处折射。按B键是普通镭射光；得到卷轴后可以蓄力，发射威力更高的镭射光。

雨伞



拿着雨伞时，雨伞本身就带有攻击判定。在空中时，可以利用雨伞飘下来。按B键用雨伞攻击；按住B键可以转伞攻击。得到卷轴后，转伞攻击会得到强化。

回旋镖



回旋武器，可以砍断绳子，斩断钢索还可以斩草。按B键扔回旋镖攻击；扔出后按住B键＋上、下方向键可以调整回旋镖飞行方向。得到卷轴后，回旋镖的攻击力会提升。

睡眠



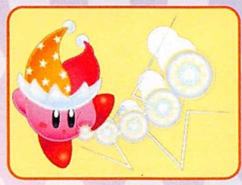
睡眠一直都是个没什么用的能力，这次增加卷轴强化系统后，增加了一些效果。变成睡眠能力后就开始睡，拿到卷轴前无任何效果，得到卷轴后，在睡觉的时候恢复HP。

炸弹



可以炸开一些坚硬的方块，也可以压住一些按钮，还可以利用爆炸的时间差做一些行动。按B键拿出炸弹，再按B键投掷；投掷的时候可以按上、下方向键调整方向；拿出炸弹后，按↓＋B为原地放置，按↓＋A为滑动放置，→→＋B为水平投掷。得到卷轴后，用炸弹和冰能力在下屏合成，使炸弹带有冰属性。

光线



以扇形轨迹发射光线。B键为发射光线，得到卷轴后强化为电光，可以传电。

火焰



可以融化冰雪，也可以融化铁块。B键为喷火；→→＋B为火焰冲刺，可以打坏一些坚固的方块。得到卷轴后，喷火时可以按上、下方向键调整喷火角度。

龙卷风



变成龙卷风攻击，变成风的时候全身无敌，在变回时，身体转动没有停止的时候是有无敌时间的。按B键变成龙卷风，按左、右方向键可以控制移动；按B键可以飞上空中。得到卷轴后，风上可以带上火、冰、电属性。

冷气



可以冻结河面，灭火，还可以把敌人冻成冰块。按住B键喷出冷气，得到卷轴后，可以用上下方向键控制喷射方向。

投掷



破坏力很高的投掷能力，可以打碎坚硬的方块，带有贯穿效果。按B键将敌人或其他投掷物吸过来，再按B投掷出去。用上下方向键可以调整投掷角度，得到卷轴后投掷的威力增加。

幽灵

隐藏能力，收集到全部硬币碎片后获得，可以随意漂浮，控制敌人。按B键为前冲，前冲攻击到敌人后可以控制敌人。

物品收集

LEVEL 1

1-2 宝箱数：1个

はじまりのがくふ：在最后一个场景最开始处的平台上。

1-3 宝箱数：2个

ファイアのまきもの：获得鼹鼠能力后，向下挖土获得。

サウンドプレイヤー：最后一个场景获得。

1-4 宝箱数：3个

カラースプレー/グリーン：第4场景，打开两个砖块后向上飞。

グラフィックピース：第5场景两个钉板间。

かくしとびらのカギ：最后一个场景中，获得后打败盗贼团。获得后出现EX关。

1-EX 宝箱数：2个

グラフィックピース：从下向上的纵卷轴场景，选择左边的岔路，进入门后使用超人、光线、旋风等向上攻击的能力，打坏砖块后获得。

ライフのもと：最后一个场景中在移动平台上获得，并不被抢走。



1-5 宝箱数：1个

コピーパレットスタイル/チェック：从按钮处向上飞，打坏桶后获得。

1-BOSS 宝箱数：1个

BOSS的雕像：打败BOSS后获得

LEVEL 2

2-1 宝箱数：3个

アニマルのまきもの：第3场景最后一个大炮处，向右边发射，撞坏木桶后获得。

カービィのサウンド：第4场景最后一个炸弹砖块处，直接从上面飞过去，不要打掉砖块。

シールスター：最后一个场景获得，并不被盗贼团夺走。



2-2 宝箱数：2个

カラースプレー/シトラス：第3场景从有水的地方向上飞，进入门后得到。

ゴーストのメダル：最后一个场景，打败盗贼团后获得。

2-3 宝箱数：3个

ホイールのまきもの：第3场景最初的地方下去，并用车轮能力通过尖刺获得，并不被盗贼团抢走。

コピーパレットスタイル/パステル：第4场景，打坏砖块后得到。

グラフィックピース：使用鼹鼠能力，从第二个有沙地的场景向下挖，最下层门的斜上方就是宝箱。

2-4 宝箱数：1个

カッターのまきもの：第2场景赶在最后一个滚石前面，到达宝箱处。

2-5宝箱数：3个

グラフィックピース：两个火焰中间的门，用冰能力灭火，进入门中得到。

ビームのまきもの打完小BOSS金属块后，用金属能力震开前面的铁块，打坏木桶后得到。

かくしとびらのカギ：最后一个场景，打下盗贼团身上的宝箱，并不被夺走。得到后可进入EX关。

2-EX 宝箱数：3个

グラフィックピース：打败使用锤子的BOSS后，用锤子能力打木桩，进入门后获得。

ひみつのマップ：金色敌人出现的场景，踩按钮，防止它掉下去，最后在它身上打到宝箱。

ライフのもと：最后一个场景，打倒盗贼团获得。

2-BOSS 宝箱数：1个

BOSS雕像：打败BOSS后获得。

LEVEL 3

3-1 宝箱数：3个

グラフィックピース：有很多斜坡的场景，在上层的尽头，用镭射光折射打掉上面的砖块，从上面进去。

カラースプレー/グレープ：在和上面宝箱的场景最后，打掉最上层右边的方块后进入门中，用投掷或火焰能力打掉铁块得到宝箱。

スパークのまきもの：最后一个场景，打掉盗贼团身上的宝箱，并不被夺走。

3-2 宝箱数：2个

なじみのがくふ：第2场景潜水后，用水泡打掉砖块，进入门中。

シールスター：最后一个场景打掉盗贼团身上宝箱，并不被夺走。

3-3 宝箱数：3个

グラフィックピース:第2场景向上飞到左边，打掉方块后进入门中。

ひみつのマップ：打掉6个连在一起的方块，进入门后打掉金色敌人身上的宝箱。

ゴーストのメダル：最后一个场景，用炸弹压住按钮，得到宝箱并不被夺走。

3-4 宝箱数：3个

カラースプレー/ラベンダー：点燃导火索后，赶在发炮前跳进大炮。用火把云烧掉后获得。



ハイジャンプのまきもの：云层的第2场景，先打掉宝箱处第2个炸弹方块，然后进去再打第一个。

かくしとびらのカギ：最后一个场景，打掉盗贼团身上宝箱，并不被夺走。得到后进入EX关。

3-EX 宝箱数：3个

カラースプレー/オレンジ：进入最上层右边的门，先飞到炸弹方块那边，宝箱掉下来后再去拿。

グラフィックピース：最下层，一个按钮两个石门处，走右边的石门，被炮打过去后，进门获得。

ライフのもと：该场景最后一个门处，得到后并不被夺走。

3-5 宝箱数：1个

トルネイドのまきもの：追上最后场景的云。推荐使用旋风或者UFO能力。UFO能力在3-4关云层第一个场景，烧掉门后的云可以获得。

3-BOSS 宝箱数：1个

BOSS的雕像：打败BOSS后获得。

LEVEL 4

4-1 宝箱数：3个

グラフィックピース：第1场景最后，站在上面石门旁边，使用回旋镖向下攻击，利用回旋打到按钮。

カラースプレー/シャドウ：第4场景用镭射折射到上面炸弹方块。

バブルのまきもの：最后一个场景中间的草丛中，烧或砍掉草丛获得，并不被盗贼团夺走。

4-2 宝箱数：2个

カラースプレー/イエロー：打坏宝箱上面草丛中的火源。

シールスター：抢到移动平台上的宝箱，并不被盗贼团夺走。



4-3 宝箱数：3个

メタルのまきもの：分开两个门的时候进入上面的门，下一个场景中在分岔路处向上走。

パレットスタイル/インダストリアル：两个大炮的地方选择左边的大炮。下一个场景中临近门的木桶中。

ライフのもと：最后一个场景中，打掉盗贼团的宝箱。

4-4 宝箱数：3个

グラフィックピース：向下的左右分岔路，选择右边的门。进入后从金色敌人上打到宝箱。

ひみつのマップ：在有喷火敌人的场景，从上面走，最后进入门中，用火能力烧掉铁块。



かくしとびらのカギ：得到上面宝箱后，从下面两个桶的地方下去，回到该场景刚开始的地方。进入下面的门中，烧掉路上的铁块后得到宝箱。得到后可以进入EX关。

4-EX 宝箱数：3个

アイスのまきもの：从第二场景向上飞，在从上降下的纵版面中，最后走左边就可以得到宝箱，要快。

パーティーのがくふ：第5场景，选择从下面走，到下层最右边获得宝箱。

ゴーストのメダル：最后的场景，得到宝箱后不被夺走。

4-5 宝箱数：1个

レーザーのまきもの：和宝箱抢时间，笔者用的是电的能力，上面方块都电掉，下面电不掉的直接走下去，然后一路小跑就追上了。

4-BOSS 宝箱数：1个

BOSS雕像：打败BOSS后获得。

LEVEL 5

5-1 宝箱数：3个

パラソルのまきもの：打第2个尖刺处的按钮，在下面获得宝箱。

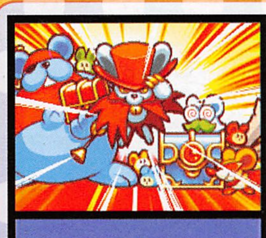
てきのサウンド：打石门前面的按钮，再打里面的炸弹方块。

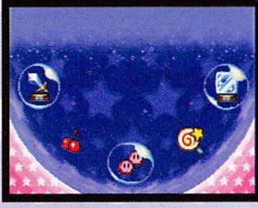
シールスター：打掉敌人身上的宝箱，并不被夺走。

5-2 宝箱数：3个

カラースプレー/アイボリー：打岩浆上面的按钮，再下去拿宝箱。

グラフィックピース：有大斜坡的场景，进入左上的门。





ハンマーのまきもの：攻击按钮，得到宝箱，并不被夺走。

5-3 宝箱数：3个

グラフィックピース：用锤子能力敲打木桩。

ニンジャのまきもの：用鼹鼠的能力挖土获得。

ライフのもと：用金属能力震掉铁块获得。

5-4 宝箱数：3个

ひみつのマップ：打掉某场景上方竖排的两个方块，进门打金色敌人获得。

カラースプレー/レッド：获得炸弹能力后，和宝箱同层的位置，用炸弹打按钮。

かくしとびらのカギ：最后一个场景，打败盗贼团获得。

5-EX 宝箱数：3个

コピーパレットスタイル/アニマル：左上的门中，用金属或锤子能力震木桩，右下方的桶中得到。

スリープのまきもの：中上的门中，用冰的能力灭火（右下门中可得到）。

ゴーストのメダル：左上的门中，打败盗贼团后得到。

5-BOSS 宝箱数：1个

BOSS雕像：打败BOSS后获得。

LEVEL 6

6-1 宝箱数：3个

グラフィックピース：从第2场景开始的雪地向下挖，触动按钮后再向下挖，到下层的石门中获得宝箱。

いろいろなサウンド：第3场景中，打碎上方的一堆冰块，进门后获得。

ソードのまきもの：最后一个场景打败盗贼团后获得。

6-2 宝箱数：2个

カラースプレー/スノウ：第2场景一直向上飞，进入门后获得。

シールスター：最后一个场景打败盗贼团后获得。（重要道具）

6-3 宝箱数：3个

ファイターのまきもの：第3个场景，用锤子或金属能力砸木桩。

グラフィックピース：某个场景中，按下上面的按钮，打开石门获得。

ライフのもと：最后一个场景中在云上得到，并不被夺走。

6-4 宝箱数：3个

しあわせのがくふ：第1场景中，打掉炸弹方块后得到。

カラースプレー/モノトーン：山路场景中，先从下层上去打炸弹方块，然后再砍断上面的绳子。

かくしとびらのカギ：打碎冰块，得到宝箱，并不被夺走。得到后出现EX关。

6-EX 宝箱数：. 3个

ひみつのマップ：使用车轮能力，赶在宝箱地点的口被封上前得到。

カラースプレー/チェリー：大瀑布的最左下方，打开两个冰块后进入门中获得

ゴーストのメダル：抢到宝箱，打倒盗贼团。

6-5 宝箱数：3个

グラフィックピース：打败盗贼团后获得。

エンジェルのまきもの：方法同上。

コピーパレットスタイル/マシーン：方法同上。









6-BOSS 宝箱数：1个

BOSS雕像：打败BOSS后得到。

LEVEL 7

7-1 宝箱数：3个

ひみつのサウンド：第一个水下场景，靠水流传送获得。

カラースプレー／ホワイト：回到陆地的场景，用炸弹能力炸掉炸弹方块，并从炸出的通道走。

スロウのまきもの：最后一个场景，打倒盗贼团获得。

7-2 宝箱数：3个

カラースプレー／サファイア：有强风的场景中，用金属能力突破强风获得。

グラフィックピース：都是云的场景中，一开始就向上飞，用火的能力烧掉云，一直走可以看到宝箱。

ゴーストのメダル：最后一个场景，打倒盗贼团获得。

7-3 宝箱数：3个

グラフィックピース：用火烧掉云，进入左边的门中。

げんきのがくふ：攻击炸弹方块，使宝箱掉下来。

ボムのまきもの：抢在盗贼团前获得宝箱，并不被夺走。

7-4 宝箱数：3个

マジックのまきもの：有宝箱的场景中，按下宝箱附近的按钮，然后随水流迅速获得。

カラースプレー／ソーダ：登上沉船后，从较长的钉板左边的平台下去，用电的能力打掉炸弹方块，随后在木桶中获得。

かくしとびらのカギ：最后一个场景，打掉敌人身上的宝箱，从右上的门逃出。得到后出现EX关。

7-EX 宝箱数：3个

ひみつのマップ：第一场景，进中间或左边的门，然后到3个门的场景进中间的门。金色敌人出现的场景，按最上面的按钮，打倒后获得。

グラフィックピース：接上面的流程，出现两个门的场景，进入右边的可获得。

ライフのもと：最后场景中获得，并不被夺走。





7-5 宝箱数：1个

カラースプレー／チョコレート：用车轮能力赶在宝箱掉下去被石门封住前获得。

7-BOSS 宝箱数：1个

BOSS雕像：打败BOSS后获得。

LEVEL 8

8-1 宝箱数：3个

たたかいのがくふ：八方向大炮的场景，向上开炮。用火能力融化宝箱上面的铁块。

グラフィックピース：八方向大炮的场景，向左下开炮。用车轮能力赶在宝箱掉下前得到。

ユーフォーのまきもの：最后的场景中，打败盗贼团。

8-2 宝箱数：3个

カラースプレー／エメラルド：从下向上走的场景中，攻击左边那个醒目的大个方块，然后在3个按钮处按第一个。

某个出现金色敌人的场景，打倒后获得。

ゴーストメダル：最后场景中得到宝箱，并不被夺走。

8-3 宝箱数：3个

ひみつのがくふ：利用鼹鼠能力挖地能力获得。

カラースプレー／カーボウ：用冲击力强的招打掉某场景的两排铁块。进门后获得。

ライフのもと：最后一个场景，打败盗贼团。

8-BOSS 宝箱数：1个

BOSS雕像：打败BOSS后获得。

隐藏要素

通关后出现BOSS挑战模式。

100%收集奖励出现时间挑战的专家模式。

秘密地图（ひみつのマップ）收集齐，可以到中间的城堡中，随意选择24种能力。

幽灵硬币碎片（ゴーストメダル）收集齐出现隐藏能力——幽灵。



《Pinky Street 闪光的音乐时段》是近期NDS上一款非常引人注目的音乐游戏，可爱的角色和跃动的节奏使它成了玩家眼中的经典休闲作品。让我们一起随着音乐少女Pucchi的脚步，去进行这次愉快的音乐之旅吧。

NDS	DIMPLE	2006.10.26
	RAG	1—4人/4800日元
Pinky Street 闪光的音乐时段	对应触笔	

文/费俊

按键说明

A	确定
B	取消
X	换装和照相选项中可让镜头靠近或远离
L/R	换装和照相选项中可让Pucchi转向
START	跳过对话

注：以上动作都可以通过在触摸屏中的点触来完成。

选项菜单

在第一个城市点击ANGEL就可进入自己家，点击左下角或按A键即可进入菜单，里面的选项如下：

第一项：出门

第二项：服装，里面可以选择换装或者读取/保存服装

第三项：练习，所有挑战成功的舞馆的歌曲都可以在这里进行练习

第四项：资料，其中第一项为基本资料，第二项为联机情况，第三项为查看，删除照片

第五项：存档

点击右上角箭头可以退出游戏。

操作方法

只要按照游戏一开始的讲解，很容易就可以上手。下屏中间有3排横条，分别对应黄色，绿色，蓝色，上方有五线谱。游戏开始后会有小音符在跳动，当小音符跳动到上方五线谱中黄色或绿色或蓝色点的正上方点时，点击下屏中对应的横条，如此往复把歌曲弹奏完即可。



高级模式中会追加箭头，需要顺着箭头所指方向滑动，双向向中间的箭头则左右滑动。

城市解说

每个城市都有4个可以选择的场所：

舞馆：游戏中主要去的场所，里面可以挑战馆主MM。

服装店：该作最大的特色莫过于可爱而且种类繁多的Pucchi专用服装，每个城市里都可以买到不同的衣服、裤子和发型，而且每件服装都有三种颜色。

扭蛋机：从舞馆得到的钱币可以在这里使用，扭蛋中会随机出现各种品牌标志。

照相馆：给Pucchi照相的地方，相片可利用家中的“じょうほう”选项查看。

挑战舞馆

挑战馆主时候，上屏会显示出双方的HP值，这是练习赛中没有的。比赛途中，若自己的音符

比对方准（RAINOBOW ）KIRA ）GOOD ）MISS）就可以给对方HP造成伤害，相同则双方HP不变。每次完成20HIT后出现攻击都会对对方造成4倍伤害（以最后HIT值为准），结束后双方HP高的一方胜利。

得分评价

每场舞蹈结束后会有等级评价，评价分为S、A、B、C、D、E。其中，达成S级需要MISS，KIRA，MIS的数值在1以下；RHYTHM为最大连击值，当最大连击值等于连击总数时，显示MAX；DANCE为随机加分。

每场舞蹈结束都会有奖励，S级能随机得到金箱、银箱或普通箱子，A级能随机得到银箱和普通箱子，A以下只能得到普通箱子。金箱子中一般是无法通过购买获得的珍贵衣服（和服，貂毛大衣等），银箱子能得到略好的衣服和包，普通箱子低几率获得衣服和包，高几率为标志和发型。

更换服装

游戏大部分的衣服都是挑战舞馆后拿箱子得到的，尤其是最后一个舞馆的和服，非常华丽。角色形象初期只有Pucchi一个，通关一次后就能使用所有馆主了。发型、裤子的主要获得方式和衣服一样，大衣貌似是买不到的，只能通过挑战馆主得到。

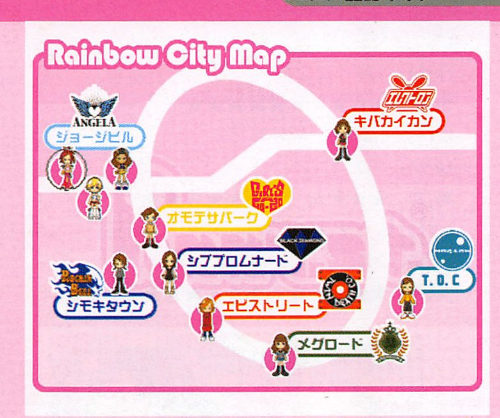
游戏二周目



二周目除了可以继承通关前所有的物品与与练习的歌曲外，还可以获得16位新角色，且游戏难度加强。

游戏流程

游戏开始后依次输入姓名、血型、星座、喜欢的曲风和左右手习惯后，便可以出门挑战舞馆了。下面的城市、馆主与曲目是根据攻关顺序排列的。“难度”后面的括号指高级模式下的难度。



オモテサパーク

可以在这座城市里仔细熟悉游戏的玩法。

馆主：心（ココロ）

类型：POPS系

歌曲：

LV1：HAPPYなキモチ

BPM：138

难度：★（★★★★）

LV2：Memories Again

BPM:142

难度：★★（★★★★★）

LV3：EVER RAIN

BPM：120

难度：★★★（★★★★★★）

LV4：たたずむ想い

BPM：132

难度：★★★★（★★★★★★★★）

LV5：君の手を离さない

BPM：138

难度：★★★★★（★★★★★★★★★）

キバカイカン

这座城市里可以买到非常可爱的哥特Pucchi装，不过要33000一套。

馆主：由子（よしこ）

类型：GAME

歌曲：

LV1：おどろう！电子の恋

BPM：125

难度：★（★★★）

LV2：ピポパポDING DONG

BPM：118

难度：★★（★★★★）

LV3：ドシト勇者’87
BPM：150
难度：★★★（★★★★★★）
LV4：ルレ・トキドキ BIT
BPM：100
难度：★★★★（★★★★★★★）
LV5：ミソナ★チジタル
BPM：160
难度：★★★★★（★★★★★★★★★★）



メグロード

挑战到一定程度后回ジョージビル可以碰到劲敌，打败她后开启新地图。

管主：萌（萌）
类型：CLASSIC
歌曲：
LV1：スマイルマーチ
BPM：120
难度：★（★★★★）
LV2：梦の庭にて
BPM：120
难度：★★（★★★★★）
LV3：星の光たちよ
BPM：140
难度：★★★（★★★★★★）
LV4：天しき日鸟
BPM：160
难度：★★★★（★★★★★★★）
LV5：大竞走
BPM：160
难度：★★★★★（★★★★★★★★★★）

エビストリート

这座城市中可以买到流行式样的水手服和卷发。

馆主：理纱（リサ）
类型：HIPHOP
歌曲：
LV1：SLOWTIME
BPM：120
难度：★（★★★）
LV2：ANOTHER YESTONDAY
BPM：90
难度：★★（★★★★）
LV3：FINE DAY
BPM：110
难度：★★★（★★★★★）
LV4：CHANCE?
BPM：120
难度：★★★★（★★★★★★）
LV5：What do want
BPM：121
难度：★★★★★（★★★★★★★）



シフフロムナード

馆主：真纪（マキ）
类型：PARAPARA
歌曲：
LV1：STAR LIGHT LUV
BPM：145
难度：★★（★★★★）
LV2：LOVE4 EXPRESS
BPM：150
难度：★★★（★★★★★）
LV3：GENERATION X
BPM：160
难度：★★★★（★★★★★★★）
LV4：ULTRA EMOTION
BPM：180
难度：★★★★（★★★★★★★★★）
LV5：FIRE STORM

BPM：180

难度：★★★★★★（★★★★★★★★★★★）



シモキタウン

挑战到一定程度后再回到ジョージヒル又可以碰到劲敌，打败她后开启最后的地图。之后再进行到一定程度就可以再进行第三次挑战。

馆主：苏（スゥ）

类型：ROCK

歌曲：

LV1：VICTORY ROAD

BPM：160

难度：★★（★★★★）

LV2：SWEET DEVIL' RIDEON

BPM：14

难度：★★★（★★★★★★）

LV3：见果てぬBELIEVER

BPM：120

难度：★★★★（★★★★★★★★）

LV4：HEY，Mr.ROLLING

BPM：200

难度：★★★★★（★★★★★★★★★★）

LV5：DREAM★MAKER

BPM：210

难度：★★★★★★（★★★★★★★★★★★）



T.O.C

馆主：玉枝（たまえ）

类型：ENKA

歌曲：

LV1：はぐれ酒，あんたが恋しい

BPM：160

难度：★★★★★（★★★★★★★★）

LV2：桃色音头

BPM：196

难度：★★★★★★（★★★★★★★★★★）



ジョージビル

馆主伊比尔在特定剧情之后才会出现。

馆主：伊比尔（イービル）

类型：RIVAL

歌曲：

LV1：KIRA KIRA！！

BPM：170

难度：★★（★★★★★★）

LV2：SKY WALKER

BPM：160

难度：★★★★（★★★★★★★★）

LV3：GOLDEN TUNE

BPM：176

难度：★★★★★（★★★★★★★★★）

ジョージビル

打完最后一个舞馆，发生剧情后回到ジョージビル，就能进行最后的舞斗，对手正是Pucchi的老师安玖。

馆主：安玖（アンジュ）

LV1：PERFECT NIGHT

BPM：157

难度：★★★★★（★★★★★★★★★★★）

《钻石/珍珠》研究

——展现一个你所不知道的“DP世界”



口袋最新作《钻石/珍珠》已经发售了将近一个月了，相信很多读者已经通关并且开始进行全图鉴怪兽收集的努力了。不过在此之外，还要提醒各位不要小看了这个所谓的“究极的口袋系列游戏”中所隐藏的秘密剧情哦，也许会有人抱怨口袋游戏的剧情过于单调，可是去挖掘在游戏当中所隐藏的各种要素才是真正能让玩家感到乐趣的事情呢！在此就来公开一些在钻石珍珠游戏剧情外的秘密，利用这些秘密将会让自己的游戏进行得更加丰富多彩！

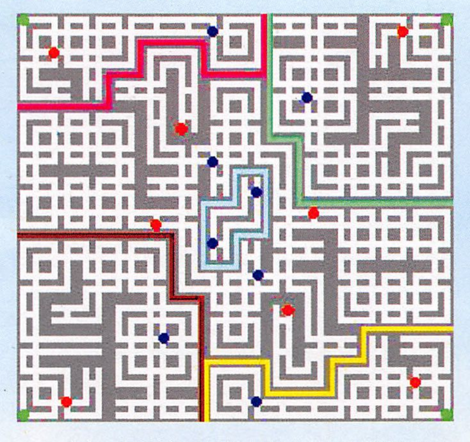
NDS	NINTENDO	2006.09.28
	RPG	1-4人/4800日元
口袋妖怪 珍珠/钻石		对应触笔



相信地下世界能够挖掘的宝藏一定吸引了很多玩家的注意吧！的确，大量的宝物可以从地下挖掘出来，其中不乏一些稀有的道具——比如化石、各种颜色的碎片和神秘的全属性石板就在其中，而这些道具的使用方法却不甚明朗，下面就对这些道具的用途做出大公开！

来自地下的馈赠
——化石&碎片&石板

地下世界全地图：



其中，需要在固定地点进入地下才能到达的区域为：

右下方黄色区域：ナギサシティ市

中间的蓝色区域：カンナギタウン镇

右上方的绿色区域：通关后在キンサキシティ市港口坐船到达的ファイトエリア、サバイバルエリア和リン-トエリア

左上方的粉色区域：升级图鉴后触发NO.488梦兽剧情后到达的满月岛

图中点状标记表示兑换道具的地下大叔所在地：

红色标记：可以用玉兑换家具；

蓝色标记：可以用玉兑换陷阱；

绿色标记：可以兑换到各种玉。

●タマ（玉）是地下挖掘中最常见的物品，可以通过把同种的玉埋在地下合成升值后到出现在地下世界固定地点的大叔处兑换各种道具，而合成升值的计算方法是：较大的数字+较小的数字/5（舍去小数点后位数）+1。而且如果把玉埋在地面下不管它的话，在次日再来到埋玉的地方，你会惊奇地发现附近有大量宝物出现哦！尽情地挖掘吧！

●化石（カセキ）相信其实各位并不陌生，从最早的赤绿版口袋游戏开始，化石的复活就是完成怪兽图鉴的重要途径，而在本作中自然也继续沿用了这一设定！化石的复活地点就在第一个岩系道馆所在的城市クロガネシティ市，城市右上方的研究所就是化石研究所了。当挖掘到了化石后，需要先从地下世界菜单中的たから（宝物）中选择该化石并选择“バッグに　しまう”来放入地上世界的背包中，然后前往クロガネシティ市的化石研究所，与上方柜台里右边的男子对话交出化石，接着走出研究所，把身上空出一个怪兽的位置（注意一定要空出一个位置！本作中复活的怪兽不会直接放进电脑箱。）后，再返回研究所内与该男子对话就可以获得复活的怪兽了。在

此把能够挖到的化石种类及对应的复活怪兽（全国编号）罗列出来：

化石名称	复活怪兽	备注
ずがいのカセキ	NO.408 ズガイドス	钻石版限定
たてのカセキ	NO.410 タテトプス	珍珠版限定
かいのカセキ	NO.138 オムナイト	升级图鉴后出现
ツメのカセキ	NO.140 カブト	升级图鉴后出现
こうらのカセキ	NO. 345 リリ-ラ	升级图鉴后出现
ねっこのカセキ	NO.347 アノプス	升级图鉴后出现
ひみつのコハク	NO. 142 プテラ	升级图鉴后出现

●碎片（かけら）是另一种可以挖掘出来的道具，同宝石版不同的是本作中并不能用这些碎片去换取进化石——因为进化石可以直接从地下世界中挖掘到……但是，它们仍然是用来换取物品的道具，只不过这次可以换到的道具是技能训练机！同化石一样，把挖掘到的碎片先放入地上世界的背包中后，前往ノモセシティ市左边的天气研究所与这里的女孩对话就可以兑换三种天气技能训练机了。具体对应的种类是：

みどりのかけら（绿色碎片）×10→技能训练机07あられ（冰雹）

あかいかけら（红色碎片）×10→技能训练机11にほんばれ（日本晴）

あおいかけら（蓝色碎片）×10→技能训练机18あまごい（祈雨）

きいろいかけら（黄色碎片）×10→技能训练机37すなあらし（沙尘暴）

最后提到的可以在地下挖到的各种属性的プレート类道具，这其实是最终怪兽NO.493アルセウス的专用道具，这只传说中的超强怪兽虽然本身是普通属性，但通过携带不同属性的プレート类道具可以转换自己的属性，所以是相当强力的存在！不过脱离了NO.493，这些属性石板是不能单独使用的，如果觉得携带起来麻烦的话——拿去卖钱吧……

至于很多玩家关心的秘密基地，是需要通过与地下大叔用玉来交换一种叫做“あなほりドリル”的道具然后面对任意墙面使用来建立的。在建立了自己的秘密基地之后就可以通过DS的无线通信功能与自己的好友来进行“盗旗”模式的游戏了，到对方的秘密基地盗取电脑桌上的旗帜并成功带回自己的秘密基地就算获胜。在盗旗获胜后不仅可以记录在自己的地下冒险记录中，还可以升级自己的秘密基地、减少基地内岩石，使基地能够摆放更多的家具，获得宝石的奖励，而达到一定级别后还可以使用基地内电脑的新增功能“雷达（レーダーをつかう）”来探测更多宝物（カセキサーチ・タマサーチ・トラップサーチ）的出现地点，赶快来做一个盗王吧！盗旗获胜次数对应奖励：

旗数	称号	奖励宝石	基地减少岩石数	其他
1	ブロンズフラッグ（铜旗）	きれいなほうせき（红）	1	家具最多12件
3	シルバ-フラッグ（银旗）	かがやくほうせき（黄）	5	家具最多15件
10	ゴールドフラッグ（金旗）	しんぴのほうせき（绿）	10	レーダ-功能开启
50	プラチナフラッグ（秘银旗）	きらめくほうせき（白）	16	训练师卡片增添一星

地下世界挖掘道具出现率一览

道具名称	道具出现率	
	钻石版	珍珠版
べにタマ	高	高
あおタマ		
みどりタマ		
こんごうダマ	较高	一般
しらタマ	一般	较高
ハ-トのウロコ	较高	较高
あかいかけら		
あおいきいろいかけら		
みどりのかけら		
ずがいのかせき	较高	不出现
たてのかせき	不出现	较高
ほのおのいし	一般	较低
かみなりのいし		
たいようのいし		

道具名称	道具出现率	
	钻石版	珍珠版
みずのいし	较低	一般
リ-フのいし		
つきのいし		
かわらずのいし	一般	一般
かたいいし		
あついいわ	一般	一般
つめたいいわ		
しめったいわ		
さらさらいわ		
かいのカセキ	一般	一般
ツメのカセキ		
ねっこのカセキ		
こうらのカセキ		
ひみつのコハク		
プレート各种	较低	较低
げんきのかけら	一般	一般

道具名称	道具出现率	
	钻石版	珍珠版
げんきのかたまり	较低	较低
ひかりのねんど	较低	较低
きちょうなホネ	较低	较低
ほしのかけら		
きんのたま		
くろいてつきゅう	极低	极低
かなめいし	极低	极低
まんまるいし		
めざめいし	极低	极低
ひかりのいし		
やみのいし		

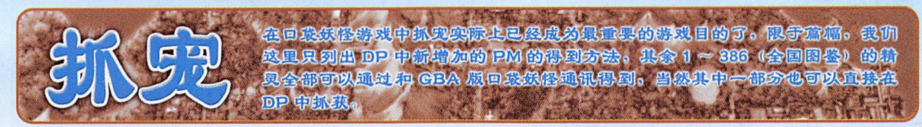
能够在地下世界的大叔处兑换到的家具一览

家具名	兑换玉	卖价
きいろクッション	红玉8～9	——
あおクッション	红玉8～9	红玉4
きのイス	红玉8	——
ごみばこ	红玉9	红玉4
ニャ−スド−ル	红玉17	——
ダンボ−ル	红玉20～24	红玉10
うえき	红玉23	红玉10
アチャモド−ル	红玉27	——
ヒトカゲド−ル	红玉28	红玉12
らくせきそうち	红玉28	——
きばこ	红玉38	——
あかいじてんしゃ	红玉33～39	——
ほのおそうち	红玉34～39	——
カビゴンド−ル	红玉88～96	——
あわそうち	蓝玉13	蓝玉6
ちいさいテ−ブル	蓝玉8～9	——
ふつうのテ−ブル	蓝玉8	——
よこながテ−ブル	蓝玉12～13	——
たてながテ−ブル	蓝玉12～13	——
おおきなテ−ブル	蓝玉14	——
ニャルマ−ド−ル	蓝玉15～18	——
よこながソファ	蓝玉20～23	蓝玉11
ポケセンテ−ブル	蓝玉23	——
ゼニガメド−ル	蓝玉27	——
ミズゴロウド−ル	蓝玉25～27	——
おおあなそうち	蓝玉27～28	——
フワンテド−ル	蓝玉34～39	——
ポッチャマド−ル	蓝玉38	——
ふかふかベッド	蓝玉37～39	——
ホエルオ−ド−ル	蓝玉81～93	——
じどうはんばいき	绿玉8～9	——
きれいなはな	绿玉8	——
かわいいはな	绿玉8～9	绿玉4
うつくしいはな	绿玉9	——
ごうかなはな	绿玉8～9	——
ぼんさい	绿玉9	——
ちいさいほんだな	绿玉8～9	绿玉4
けんきゅうだな	绿玉12	——
しょうひんだな	绿玉12	——
れいぞうこ	绿玉13～14	——
エネコド−ル	绿玉18	——
しょっきだな	绿玉22～23	——
おおきいほんだな	绿玉20～24	绿玉10
きのほんだな	绿玉24	——
キモリド−ル	绿玉27～28	——
フシギダネド−ル	绿玉28	——
このはそうち	绿玉32～33	——
みどりじてんしゃ	绿玉35	——
じてんしゃだな	绿玉35～47	——
ショップだな	绿玉39～48	——
ピンクのタンス	绿玉50～57	——
はなびらそうち	绿玉66～70	——
ソ−ナンスド−ル	绿玉85～86	绿玉42
ドラムかん	白玉21～38	——
おおいドラムかん	白玉12～37	白玉13～15
ミミロルド−ル	白玉15～22	——
そうがんきょう	白玉16～35	白玉10
コンテナ	白玉13～19	——
ポケセンフラワ−	白玉10～39	——
あかいテント	白玉27～62	——
あおいテント	白玉35	——
あいずそうち3	白玉35	——
あいずそうち1	白玉43～48	——
ピッピド−ル	白玉63	——
あおいテント	白玉46～69	白玉23
ピンプクド−ル	白玉47～60	——
あいずそうち4	白玉48	——
プリンド−ル	白玉49	——
ピッピド−ル	白玉40～57	——
ピカチュウド−ル	白玉73～84	——
とうめいテント	白玉53～91	——
パチリスド−ル	白玉87～98	——
おおきなテレビ	金刚石9	——
てっきん	金刚石9	——
きれいなシンク	金刚石9	——
マニュ−ラド−ル	金刚石28～29	金刚石14
じっけんマシン	金刚石29	——
けんきゅうマシン	金刚石28～29	——
ゲ−ムき	金刚石48～49	金刚石24
めいろブロック1	金刚石48～49	——
めいろブロック2		
めいろブロック3		
めいろブロック4		
めいろブロック5		
かいふくマシン	金刚石90～96	——

全陷阱道具一览

陷阱名称	兑换	卖价	备注
あなほりドリル	红玉15～19	——	制造秘密基地
あなほりドリル	蓝玉15～19	——	制造秘密基地
あなほりドリル	绿玉15～19	绿玉9	制造秘密基地
あなほりドリル	白玉15～19	白玉9	制造秘密基地
あなほりドリル	金刚石15～19	——	制造秘密基地
ひのこトラップ	——	红玉4	出现火焰困住玩家
ほのおトラップ	红玉27	红玉11	出现大火焰困住玩家
あわトラップ	蓝玉6	——	出现水泡困住玩家
バブルトラップ	——	蓝玉6	出现大量水泡困住玩家
このはトラップ	绿玉16	绿玉7	出现树叶阻挡视线
はなびらトラップ	——	——	出现大量树叶阻挡视线
けむりトラップ	——	红玉3	从游戏画面脱出
えんまくトラップ	——	红玉7	从游戏画面脱出
いわトラップ	——	蓝玉1	出现岩石困主玩家
らくせきトラップ	——	——	出现大岩石困住玩家
あなトラップ	——	金刚石2	出现落穴
おおあなトラップ	——	金刚石6	出现大落穴
はんてんトラップ	——	白玉5	反向移动
こんらんトラップ	——	白玉5	不定向移动
あいずトラップ1	白玉7	——	——
あいずトラップ2	——	白玉2	——
あいずトラップ3	——	——	——
あいずトラップ4	——	白玉4	——
いどうトラップ↑	——	蓝玉1	向上后退25格
いどうトラップ←	——	——	向左后退25格
いどうトラップ→	——	——	向右后退25格
いどうトラップ↓	——	蓝玉1	向下后退25格
とばしトラップ↑	——	——	向上后退43格
とばしトラップ←	——	——	向左后退43格
とばしトラップ→	——	红玉6	向右后退43格
とばしトラップ↓	——	蓝玉6	向下后退43格

※每日在地底大叔处兑换的道具种类有可能会发生变化。



全国图鉴新增怪兽进化、捕获方式一览

全国编号	图鉴	怪兽名称	进化方式	捕获方式
387		ナエトル	18级→ハヤシガメ	初始精灵，3选1
388		ハヤシガメ	32级→ドダイトス	——
389		ドダイトス	——	——
390		ヒコザル	14级→モウカザル 36级→ゴウカザル	初始精灵，3选1
391		モウカザル	——	——

392		ゴウカザル	——	——
393		ポッチャマ	16级→ポッタイシ 36级→エンペルト	初始精灵，3选1
394		ポッタイシ	——	——
395		エンペルト	——	——
396		ムックル	14级→ムクバード	202/203/204道路
397		ムクバード	34级→ムクホーク	209/212道路
398		ムクホーク	——	——
399		ビッパ	15级→ビーダル	202/204/205道路
400		ビーダル	——	208/209/210/212道路
401		コロボーシ	10级→コロトック	[早/夜] 203/204/206/207道路
402		コロトック	——	206/212/214/215道路
403		コリンク	15级→ルクシオ	202/203/204道路
404		ルクシオ	30级→レントラー	タタラせいてつじょ
405		レントラー	——	——
406		スボミー	白天亲密度→ロゼリア	204/212道路
407		ロズレイド	ロゼリア使用「ひかりのいし(光之石)」→ ロズレイド	——
408		ズガイドス	30级→ラムパルド	[钻石版]化石「ズガイのカセキ」复活
409		ラムパルド	——	——
410		タテトプス	30级→トリデプス	[珍珠版]化石「タテのカセキ」复活
411		トリデプス	——	——
412		ミノムッチ	♀ lv 20→ ミノマダム;♂ lv 20→ ガーメイル	在212道路树上涂あまいミツ招引
413		ミノマダム	——	——
414		ガーメイル	——	——
415		ミツハニー	♀21级→ビークイン	在205道路树上涂あまいミツ招引
416		ビークイン	——	——
417		パチリス	——	205道路
418		ブイゼル	26级→フローゼル	205/213道路
419		フローゼル	——	213/218/221/222道路/冠军之路
420		チェリンボ	25级→チェリム	在210道路树上涂あまいミツ招引
421		チェリム	——	——
422		カラナクシ	30级→トリトドン	205/213/218/221道路
423		トリトドン	——	218/221/222道路/タタラせいてつじょ
424		エテボース	エイパム习得技能ダブルアタック后升级→エテボース	——
425		フワンテ	28级→フワライド	每周五出现在发电厂门口
426		フワライド	——	——

427		ミミロル	亲密度→ミミロップ	ハクタイのもり
428		ミミロップ	——	——
429		ムウマージ	ムウマ使用「やみのいし(暗之石)」→ムウマージ	——
430		ドンカラス	ヤミカラス使用「やみのいし(暗之石)」→ドンカラス	——
431		ニャルマー	38级→ブニャット	[珍珠版]218/222道路
432		ブニャット	——	[珍珠版]221道路
433		リーシャン	夜间亲密度→チリーン	211道路/テンガンざん洞穴
434		スカンプー	34级→スカタンク	[钻石版]206/214/221道路
435		スカタンク	——	[钻石版]221道路
436		ドーミラー	33级→ドータクン	206道路/テンガンざん洞穴
437		ドータクン	——	テンガンざん洞穴
438		ウソハチ	习得技能ものまね后升级→ウソッキー	[珍珠版]209/210道路；[钻石版]在212道路树上涂あまいミツ招引
439		マネネ	习得技能ものまね后升级→バリヤード	[钻石版]209/210道路；[珍珠版]在212道路树上涂あまいミツ招引
440		ピンプク	携带「まるいのいし（圆石头）」亲密度→ラッキー	ヨスガシティ市大叔给的蛋孵化/在212道路树上涂あまいミツ招引
441		ペラップ	——	222道路
442		ミカルゲ	——	208道路NPC对话获得「かなめいし」,放入209道路的枯井，在地下遇到32人后调查枯井出现
443		フカマル	24级→ガバイト	206道路隐秘洞穴
444		ガバイト	48级→ガブリアス	——
445		ガブリアス	——	——
446		ゴンベ	亲密度→カビゴン	在树上涂あまいミツ招引
447		リオル	白天亲密度→ルカリオ	钢铁岛剧情获得的蛋孵化
448		ルカリオ	——	——
449		ヒポポタス	34级→カバルドン	214道路洞穴(捕获26种安依后拓展
450		カバルドン	——	——
451		スコルピ	40级→ドラピオン	狩猎区
452		ドラピオン	——	狩猎区
453		グレッグル	37级→ドクロッグ	狩猎区
454		ドクロッグ	——	狩猎区
455		マスキッパ	——	狩猎区
456		ケイコウオ	31级→ネオラント	205/218/220水面使用中级鱼竿
457		ネオラント	——	205/218/220水面使用高级鱼竿
458		タマンタ	队伍里有テッポウオ时升级→マンタイン	223水路遇敌
459		ユキカブリ	40级→ユキノオー	216/217道路

460	ユキノオ−	——	テンガンざん洞穴
461	マニュ−ラ	ニュ−ラ携帯「するどいツメ」夜晚升级→マニュ−ラ	——
462	ジバコイル	レアコイル在テンガンざん山洞穴中升级→ジバコイル	——
463	ベロベルト	ベロリンガ习得技能ころがる后升级→ベロベルト	——
464	ドサイドン	サイドン携带「プロテクタ−」通信→ドサイドン	——
465	モジャンボ	モンジャラ习得技能げんしのちから后升级→モジャンボ	——
466	エレキブル	エレブ−携带「エレキブ−スタ−」通信→エレキブル	——
467	ブ−バ−ン	ブビィ30级→ブ−バ−携带「マグマブ−スタ−」通信→ブ−バ−ン	——
468	トゲキッス	トゲチック使用「ひかりのいし(光之石)」→トゲキッス	——
469	メガヤンマ	ヤンヤンマ习得技能げんしのちから后升级→メガヤンマ	——
470	リ−フィア	イ−ブイ在217道路升级→リ−フィア	——
471	グレイシア	イ−ブイ在ハクタイのもり升级→グレイシア	——
472	グライオン	グライガ−夜间携带「するどいキバ」升级→グライオン	——
473	マンム−	イノム−习得技能げんしのちから后升级→マンム−	——
474	ポリゴンZ	ポリゴン2携带あやしいパッチ通信→ポリゴンZ	——
475	エルレイド	キルリア♂使用「めざめいし」→エルレイド	——
476	ダイノ−ズ	ノズパス在テンガンざん山洞穴中升级→ダイノ−ズ	——
477	ヨノワ−ル	サマヨ−ル携带「れいかいのぬの」通信→ヨノワ−ル	——
478	ユキメノコ	ユキワラシ♀使用「めざめいし」→ユキメノコ	——
479	ロトム	——	[夜]ハクタイのもり森林洋馆2F
480	ユクシ−	——	エイチこのほとり湖心洞穴
481	エムリット	——	全国地图随机
482	アグノム	——	リッシこのほとり湖心洞穴
483	ディアルガ	——	[钻石版]，详见上期攻略
484	パルキア	——	[珍珠版]，详见上期攻略
485	ヒ−ドラン	——	剧情怪兽，详见上期攻略
486	レジギガス	——	剧情怪兽，详见上期攻略
487	ギラティナ	——	剧情怪兽，详见上期攻略
488	クレセリア	——	剧情怪兽，详见上期攻略
489	フィオネ	——	マナフィ生蛋
490	マナフィ	——	与《RANGER》联动
491	ダ−クライ	——	获得特殊道具メンバ−ズカ−ド后前往ミオシティ进入右上方小屋后剧情获得
492	シェイミ	——	获得特殊道具オ−キドのてがみ后前往224号道路对石块许愿后剧情获得
493	アルセウス	——	获得特殊道具てんかいのふえ后前往テンガンざん捕获珍珠钻石神兽处剧情获得)



新增招式

同样地我们只列出 DP 中新出现的招式和效果，原GBA版的招式基本上变化不大，大家可以参考《口袋妖怪绿宝石攻略本》。

DP新增技能

火系

日文招名	中文招名	威力	命中	PP	效果
フレアドライブ	烈焰冲击	120	100	15	反弹给予对象的损伤的1/3给自己
ふんえん	喷烟	80	100	15	30%令对象变为烧伤状态
ほのおのキバ	火炎牙	65	95	15	10%令对象变为烧伤状态或害怕
マグマストーム	岩浆暴	120	70	5	3至6回合令对象减最大HP的1/16，期间对象不能交换（逃走）

水系

日文招名	中文招名	威力	命中	PP	效果
アクアジェット	急速水柱	40	100	20	先出1
アクアテール	水之尾巴	90	90	10	无
アクアリング	水之环	—	—	20	每回合回复HP
しおみず	潮水	65	100	10	自己剩余HP小于HP总量时，威力加倍

草系

日文招名	中文招名	威力	命中	PP	效果
ウッドハンマー	木叶锤	120	100	15	反弹给予对象的损伤的1/3给自己
エナジーボール	能量球	80	100	10	10%令对象特防下降1级
くさむすび	草绳	—	100	20	对象的体重越重，威力越大
シードフレア	种子闪光弹	120	85	5	40%令对象特防下降1级
タネばくだん	种子炸弹	80	100	15	无
なやみのタネ	烦恼种子	—	100	10	令对象的特性变为ふみん
パワーウィップ	蛮力藤鞭	120	85	10	无
リーフストーム	叶之风暴	140	90	5	一回合攻击,次回合不能行动(攻击失误不计)

电系

日文招名	中文招名	威力	命中	PP	效果
かみなりのキバ	雷电牙	65	95	15	10%令对象变为麻痹状态或害怕
チャージビーム	充电光束	50	90	10	70%自己特攻提升一个等级
でんじふゆう	电磁悬浮	—	—	10	自己特性变为ふゆう
ほうでん	放电	80	100	15	30%令对象变为麻痹状态

超能系

日文招名	中文招名	威力	命中	PP	效果
いやしのねがい	祭献	—	—	10	自己进入濒死状态后，回复替换的PM所有HP及异常状态
ガードスワップ	防御交换	—	—	10	自己与对象交换防御及特防等级
かいふくふうじ	复苏封印	—	—	15	5回合内，对方不能使用回复技
サイコカッター	意念之刃	70	100	20	会心级＋1
サイコシフト	念力转移	—	90	10	把自己的异常状态转移到对象
しねんのずつき	思念之锤	80	90	15	20%令对象害怕
じゅうりょく	重力	—	—	5	5回合内，地面系招式能击中飞行系及幽浮特性的PM，属性伤害修正为一倍；期间不能使用そらをとぶ及とびはねる
トリックルーム	时间逆转	—	—	5	后出6，5回合内，速度慢的精灵先攻
ハートスワップ	心灵交换	—	—	10	自己与对象交换所有能力等级
パワースワップ	力量交换	—	—	10	自己与对象交换攻击及特攻等级
パワートリック	能力转换	—	—	10	交换自己攻击力和防御力等级
みかづきのまい	三日月之舞	—	—	10	自己濒死，恢复替换PM的HP及异常状态
ミラクルアイ	天眼	—	—	20	使对象的回避能力级变为0

冰系	日文招名	中文招名	威力	命中	PP	效果
	こおりのキバ	寒冰牙	65	95	15	10%令对象变为冻结状态或害怕
	こおりのつぶて	冰片散射	40	100	30	先出1
	こおりのつぶて	雪崩	60	100	10	后出3,这个回合如果受到伤害,威力加倍(即120)

龙系	日文招名	中文招名	威力	命中	PP	效果
	あくうせつだん	亚空切断	100	95	5	会心级+1
	ときのほうこう	时间咆哮	150	90	5	一回合攻击，次回合不能行动(攻击失误不计)
	ドラゴンダイブ	潜龙	75	100	20	10%令对象害怕
	流行群	龙之群星	140	90	5	自己特攻下降2级(攻击失误不计)
	りゅうのはどう	龙之波动	90	100	10	？？

邪恶系	日文招名	中文招名	威力	命中	PP	效果
	あくのはどう	暗之波动	80	100	15	20%令对象害怕
	おしおき	天遣	—	100	5	威力因对象能力变化等级而定
	さしおさえ	扣押	—	100	5	令对象持有道具无效;训练员不能向对象使用道具
	しっぺがえし	报复	50	100	10	如果后于对象出招，威力加倍
	すりかえ	地下交易	—	—	100	自己与对象交换持有道具
	ダークホール	黑洞	—	80	10	令对方变为睡眠状态
	ダメおし	再次欺压	50	100	10	如果对象已在这回合受到伤害，威力加倍
	つじぎり	试刀	70	100	15	会心级+1
	なげつける	投掷	—	100	10	威力由持有道具种类而定
	ふいうち	偷袭	80	100	5	先出1，对象准备使用攻击招式时才会成功
	わるだくみ	阴谋	—	—	20	自己特攻提升2级

普通系	日文招名	中文招名	威力	命中	PP	效果
	おまじない	护身符	—	—	20	不会被会心一击
	ギガインパクト	终极冲击波	150	90	5	一回合攻击，次回合不能行动(攻击失误不计)
	きりふだ	王牌	—	—	5	PP越少，威力越大
	さきどり	先发制人	—	—	20	只在比对象先出招时有效;使用对手的准备使用的招式,且威力上升,攻击对手;对手招式发动失败
	さばきのつぶて	裁决飞石	100	100	10	属性随持有的プレ-ト而变化
	しぜんのめぐみ	大自然恩惠	—	100	15	因携带的果实而定
	しぼりとる	压榨	—	100	5	对象的HP越少，威力越大
	ダブルアタック	双连击	35	90	10	一回合作出两次攻击
	つぼをつく	点穴术	—	—	30	自己或队友随机一项能力提升2级
	とっておき	最终保留	130	100	5	必先使用过自己拥有的其余招式才可使用
	にぎりつぶす	粉碎	—	100	5	对象HP越少，威力越大
	フェイント	虚击	50	100	10	先出1，取消对象的保护、间断效果；对象没有使用保护、间断会失败
	まねっこ	模仿	—	—	20	使用最后受到攻击的招式
	ゆうわく	诱惑	—	100	20	令对象特攻下降2级，但对象必须是异性
	ロッククライム	攀岩	90	85	20	20%令对象变为混乱状态

格斗系	日文招名	中文招名	威力	命中	PP	效果
	ア-ムハンマ-	重锤	100	90	10	自己速度下降1级（攻击失误不计）
	インファイト	近身拳	120	100	5	自己攻击力及防御力下降一个等级(攻击失误不计)
	きあいだま	气合弹	120	70	5	10%令对象特防下降1级
	どくづき	真空波	40	100	3	先出1
	ドレインパンチ	吸收术	60	100	5	回复自己给对象损伤的一半的HP
	はっけい	发力	60	100	10	30%令对象变为麻痹状态
	はどうだん	波导弹	90	—	20	一定能击中对象(对象飞天、跳起、挖洞、潜水不计)
	めざましビンタ	清醒拍打	60	100	10	对睡眠状态的对象威力加倍，但会回复对象状态

地面系

日文招名	中文招名	威力	命中	PP	效果
だいちのちから	盖亚之力	90	100	10	10%令对象特防下降1级
どろばくだん	泥浆炸弹	65	85	10	50%令对象命中率下降1级

毒系

日文招名	中文招名	威力	命中	PP	效果
いえき	胃液	—	100	10	令对象特性无效
クロスポイズン	毒交叉击	70	100	20	会心级+1，10%令对象变为中毒状态
ダストシュート	尘埃喷射	120	70	5	30%令对象变为中毒状态
どくづき	毒刺	80	100		30%令对象变为中毒状态
どくびし	毒菱	—	—	20	于对手的场上放毒钩，最多2次。

毒菱：放1次后，当对手交换PM时，换上来的PM会变为中毒状态；放2次后，换上来的PM会变为中剧毒状态

飞行系

日文招名	中文招名	威力	命中	PP	效果
エアスラッシュ	空气切割	75	95	20	30%令对象害怕
おいかぜ	顺风	—	—	30	5回合内，我方速度提升(交替效果持续)
おしゃべり	喋喋不休	60	100	20	令对象变为混乱状态
ついばむ	啄食	60	100	20	夺取并使用对象持有的果实道具
はねやすめ	栖息	—	—	20	回复自己最大HP的1/2
ブレイブバード	烈鸟冲击	120	100	15	反弹给予对象的损伤的1/3给自己

虫系

日文招名	中文招名	威力	命中	PP	效果
かいふくしれい	回复指令	—	—	10	自己回复最大HP的1/2
こうげきしれい	攻击指令	90	100	15	会心级+1
シザークロス	十字剪	80	100	15	无
とんぼがえり	蜻蜓回转	70	100	20	攻击后交换PM
ぼうぎょしれい	防御指令	—	—	10	自己防御提升1级
むしくい	蛀蚀	60	100	20	夺取并使用对象持有果实道具
むしのさざめき	虫之鸣叫	90	100	10	10%令对象特防下降1级

岩石系

日文招名	中文招名	威力	命中	PP	效果
がんせきほう	岩石巨炮	150	90	5	一回合攻击，次回合不能行动(攻击失误不计)
ステルスロック	埋藏砂砾	—	—	20	于对手的场上放碎石,当对手交换PM，换上来的PM会减少HP，对岩石系、飞行系和ふゆう特性的PM无效
ストーンエッジ	石刃斩	100	80		会心级+1
パワージェム	珠宝之力	70	100	20	无
もろはのずつき	双刃头锤	150	80	5	反弹给予对象的损伤的1/?给自己
ロックカット	岩石切	—	—	20	自己速度提升2级

钢铁系

日文招名	中文招名	威力	命中	PP	效果
アイアンヘッド	铁头锤	80	100	15	30%令对象害怕
ジャイロボール	螺旋球	—	100	5	威力由对象速度等级而定
パレットパンチ	色彩拳	40	100	30	先出1
マグネットボム	磁力爆弹	60	—	20	一定能击中对象(对象飞天、跳起、挖洞、潜水不计)
ミラーショット	反光照射	65	85	10	30%令对象命中下降一个等级
ラスターカノン	栅栏炮	80	100	10	10%令对象特防下降1级
メタルバースト	金属爆破	—	100	10	将受到对手的损伤加倍返还

鬼系

日文招名	中文招名	威力	命中	PP	效果
あやしいかぜ	怪异风	60	100	5	10%令自己所有能力提升1级
シャドークロー	暗影爪	70	100	15	会心级+1
シャドーダイブ	魔影奇袭	120	100	5	一回合潜行(躲藏)，次回合攻击；无视保护、间断的效果



蒙面超人的掌上奋起剧

不管圆球尖球 投得好就是好球

文/绫小路义行

提到“运动”这个词，如果首先联想到的会是小麦色的肌肤，亚麻色的辫子，粉红色的运动短裤以及在肩膀上留下的白色背心带痕的话，那么你一定是个男性……呃，或许百分之十五的几率也可能是个妹控。

提到“运动”这个词，如果首先联想到的会是结实的胸肌，整齐的腿毛，弹性的臀部以及穿了一个礼拜没洗直接翻一面接着再穿一个礼拜的袜子的话，那么你一定是个女性……呃，或者是个叔控。

提到“运动”这个词，如果首先联想到的会是流川枫与仙道彰，越前龙马与手冢国光，贝克汉姆与中田英寿（翔武：……）的话，那么……咳咳，你的名字不是叫“腐女”就一定是叫“贵腐人”的吧?！

然而事实上，在一帮穿着湘北制服挥着网球拍子踢着性感足球的美形少年们的勾勒下，“运动”在人们脑海中的印象已经与“热血青春”以及“优雅汗水”牢不可分了，就算再怎么敌不过同人女们的汹涌攻势，也至少会有个把纯情少年会躲在墙角偷偷回忆着浅仓南的抱球跳操和小鹿纯子的晴天霹雳——只是，如今这年代连上杉兄弟都难逃“哥哥，请再爱我一次吧”和“弟弟，可不可以把手放开”的禁忌配对，你又怎么期待自行车竞技赛上会有纯洁的友情?（翔武：你一定在暗指《韦陀天翔》对不对?！你一定在暗指对不对?！）

于是当美式足球被堂而皇之地带到了漫画读者的眼前的时候，所有人的眼睛都在闪着异样的光彩：

“他……他……他被推倒了呀！”

喂，看到这句话的你，究竟在兴奋个啥?！

说句老实话，“球”这个物体在绫小路的脑海里，永远都是呈现出没有棱角可以随意滚动的姿态的。所以不管是被拍着走还是被网子打来打去，至少都还在绫小路的正常理解范畴之内。可一旦这个“球”多出了两个角，除了水饺之外，我实在想不出该以怎样的特征来区分橄榄球和美式足球——好歹韭菜馅的水饺颜色是要比白菜馅的深吧?！

好在读者对于漫画的包容能力永远是“不孝有三，有容乃大”的（翔武：明明古语不是这么说的好不好！），就像当年热中于《灌篮高手》的人没几个是真正懂得篮球规则的一样，你又怎能以国际网球判罚条例来解释手冢国光那气吞山河的绝对领域?所以《光速假面21》即使冷门地选上了美式足球作为题材，可还是有一帮明明就搞不清橄榄球跟它的区别的读者，在那死忠地支持着期待着。

到底在期待着什么呢?如果主人公不是那戴着面具的电锯杀人魔的话，手持皮鞭的女王样也一样诱人万分——遗憾的是，在这部漫画

里不仅没有杀人魔，更没有女王样，体弱清秀的正太一登场，男性读者立刻扫兴地走掉一半，只有那些绝不死心的同人女们还以坚强的意志等待着西部荒野大镖客队雄赳赳气昂昂地愚公移山奔赴战场——那山，理应是叫做“断背山”的吧……

小早川濑那作为整部漫画的主角，身上背负的重担显然是要与他瘦小的身材相当不协调的。懦弱、平凡、不美型，几乎只要作者稍微发点善心也不至于沦落到这般不起眼的地步，可是濑那就是那么不讨人喜欢地出现在读者的视线里，还带着一股“我就是主角呀，你有本事就来抽我呀”的欠揍模样，从一名国中生堂堂地迈入了泥门高中的大门。

说到这泥门高中，光是名字就既不威武也不雄壮，半点要成为顶尖学校的架势也没有。相较起“世界第一的南翔呀！”（无条件地想起了南翔小笼包……）、“银河第一的青学呀！”、“宇宙第一的北高呀！”、“冥界第一的帝丹呀！”（有柯南这个死神在，没理由不是冥界第一……），要是有谁敢鼓足勇气大喊一声“XX第一的泥门”，光是四面飞来的口水都能把人活活淹死——无论你打算怎样辩解，名字不好听早就成了事实，于是当一个没什么优点的平凡男主角踏入了名字可以羞得令学生泪奔而逃的高中校门，从先天上就注定了这棵黄花菜没施好肥，日后必将蔫成霉干菜的事实。

多亏还有一个蛭魔妖一。

撇开濑那不谈，相信有大多数的读者都愿意把妖一供奉为漫画里的绝对精神领袖。姑且不论他的球技如何，就像女生永远只会惊叫于“刚投完三分球的流川好帅呀呀呀”而不会客观地评价“流川刚投的那一个三分球好帅”一样，男性也好女性也好，几乎所有人对于妖一的兴趣，都集中在了他那卑劣到极点的手段以及扭曲到极点的人格上。

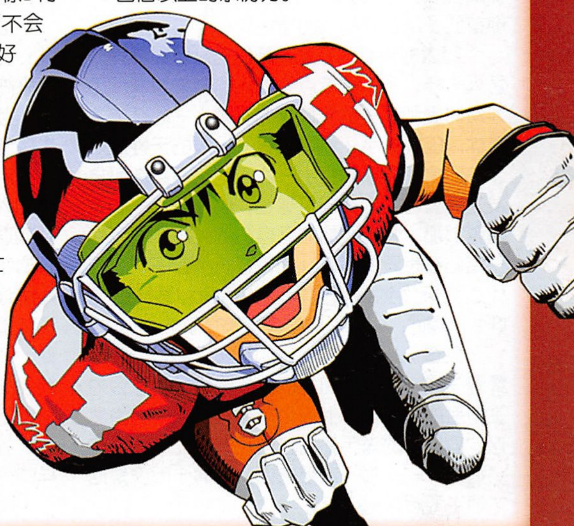
基本上，除了杰森大战弗莱迪之外，你已经很难再找到如此人格扭曲的人了，再配上那一身好比魔神坛斗士“武装起来”刚到一半就被生生打断的毁容盔甲式运动服——啊，美式足球果然是个盛产变态的地方……（翔武：喂！杰森的那个装扮分明是冰球好不好！）

尽管平时的身份只是泥门高中一个普通的三年级学生，但是没有人可以否认他其实是这个学校乃至这个国家甚至这个世界的霸主。随身携带一本记载了人性丑恶的笔记本，里面收录了哪怕是路人甲也会震惊的每个人最见不得人的丑事，拥有可以轻松破解美国情报局终端电脑的骇客水准，从AK47到狙型导弹全都操控得得心应手，利用间谍卫星搜集对手的私生活信息手到擒来——他的奴隶俯仰皆是，从他口中冒出来羞辱别人的脏字粗口更会让你惊叹于原来语言拥有如此多奇妙的用法。

濑那刚进校时就假装热心的学长要到了他的电话号码，然后就以该电话号码拨遍全日本所有的餐饮外卖店，借助该电话号码在店里留下的用户信息轻松地获得了濑那家的详细住址，接着便以水漫金山的速度疯狂发送要其加入美式足球部的传真——行云流水一气呵成，你想不赞叹他的超高智商和完美行动力都不行。

当然，妖一也绝对不是个只懂得威胁和奴役别人的小人，你看他华丽地冲阿波罗队大叫“你老妈XXX你老爸XXX你全家XXX”其实也不过是他借以挑衅对手的谋略之一（应该吧…），你看他恣意地将凯贝罗斯放逐在队员身后狂咬只是为了训练队员的跑步速度和强化体能（或许吧…），你看他率性地将笔记本晃在校长眼前就成功地令原本考试不及格的队员获得了免试通过的资格仅仅为了确保队员有更多精力投注在比赛上（可能吧…）——我到底是想赞美他什么呢？！他的卑劣已经无耻到我已经没办法昧着良心的地步了呀。

附注：凯贝罗斯，狗名，妖一除火箭筒外最得意的攻击性武器，拥有超过哥斯拉奥特曼一百倍以上的杀伤力。



凯贝罗斯与死亡笔记，拥有这两样究极装备，蛭魔妖一大概会成为新世界的神吧。大概。

撇开由废柴进化为废柴改的三人组不谈（翔武：–_–b 你以为这是口袋妖怪吗？！），泥门恶魔蝙蝠队（我说那妖一的耳朵还是人类可以自然发育的领域吗？）中另外两个耀眼的存在莫过于有着栗子头的力量型选手小栗田，以及身材矮小鼻子宛如パルキア肩膀上珍珠的小结大吉——这，果然还是口袋妖怪的吗……



因为憧憬小栗田身为伟大男人的力量（他只是迟钝而已…），小结毅然地通过了入社考试并全程参与了地狱死亡训练，单以他那矮小得仿佛皮卡丘的身材来说却能拥有暴鲤龙的力量型防守技术，这份不坚持到最后绝不罢休的男人气概的确值得佩服。当然，更让人佩服的还有那独属于豪气男人的力量型语言，只需要说出一两个字，同样热血且身为力量型的对方就能领悟出这一两个字里包含的丰富内涵，这绝对是动感地带的用户所渴望拥有强力技能。于是当小结觉得自己拖累了队伍离家出走的时候，小栗田就能从他留下的“突然”两个字里读取到了“敬启者：一直以来都受到你们的悉心照顾了，请原谅我的突然离开”的长篇信息。（绫小路：呜咕！ 翔武：怎么了，你拉肚子是么？！ 绫小路：……）

门太的转行就好比是颜行书从篮球界转为艺人一样，多少带着点要受人衡量的意味。因为幼时受到了一位棒球员的影响，一心想成为最优秀的接球手，然而他猴子一般的天性注定了不适合在棒球界打出一片天地，在被濑那启发之后毅然加入美式足球社，成为了“一心要超越濑那，要证明给他看自己的光辉，要与他一起站在世界最高峰”的传球……猴子……为什么我突然觉得那引号里的话有种暧昧的意味？（翔武：–_–# 哪里有暧昧的意味了？！）

就像流川与樱木，剑心与左之助，索隆与鹰眼一样，举凡热血类的少年漫画里，总会为主角系的角色安排上一个宿命的对手——当然这“宿命”的对手最后总也难逃被配成爱侣的“宿命”——对于濑那来说，进清十郎就是他不得不要超越的目标。

因为念书时总被人欺负着跑腿买东西而训练出了超强的冲刺速度，濑那在全力发挥时可以达到人类最极限的“光速的领域”。被妖一看穿了这种才能的濑那，由于要避开真守的盘问而不得不每次出赛都以头戴防护镜的形式出场，并在妖一“他曾在国外念过大学回来在美国有着惊人的水准”的漫天胡扯下成了背负着无限光辉的“光速蒙面侠21”。

这里不得不提一下姐崎真守。这个女生拥有着全人类最大公无私的母爱光辉，从小就以濑那的保护人自居，为了保护濑那常常会激发出能够半途拦截导弹的惊人潜能。与妖一对抗时会不自觉地露出狰狞的笑容，二人争锋相对时的血腥与恐怖会让好莱坞恐怖电影的导演半夜吓醒。

至于王城白色骑士队的清十郎，不仅身负着与队里兼职偶像艺人的樱庭春人让人脸红脖子粗的绯闻（清十郎：“哦，樱庭……”樱庭：“哦，阿进……”绫小路：“呀……真让人脸红！”翔武：“–_–# 他们明明就什么重点也没说，你脸红个什么劲！”），更因为有着号称全日本最强高中生的球技，成为了光速蒙面侠必须超越的阻碍。

在泥门初次遭遇王城的一战里，濑那原本在之前对贼学无往不利的冲刺跑法，首次尝到了被阿进的长矛擒抱迅猛拦截的战败滋味。而那种被高大的男人推倒并以强壮的肉体夹杂着性感汗水气息笼罩的滋味，已经光鲜梦幻地燃烧了好一帮同人女的激情。至于之后濑那斗志昂扬地宣誓：“我一定要追上他！”在同人女的耳朵里早就被自动过滤成为了“这是心的承诺，这是爱的奉献”的惹火告白了。

正太与大叔，多么美好的组合呀！（翔武：你的恶趣味可不可以不要用这种少女的语气来陈述！）

当然，西部荒野大镖客队的基德一出现，那牛仔气息十足的新同人倾向又开始升温蔓延。再加上泥门队伍里有挑战史上最傻角色的泷夏彦的加入，在断背山顶做瑜珈的奇异画面就开始不断地在读者脑海里浮现。紧接着游泳队员转行打美式足球，飞鱼转身遭遇外旋发球，田亮姚明渐渐相亲相爱——天那，这到底是个什么样的世界呀！



作为《少年

JUMP》上的热门漫画，即使本身题材在亚洲来说属于冷门运动，但凭借爆笑的剧情和激烈的赛事，一举使漫画获得了超高的人气，并在《死亡笔记》完结后顺理成章地接下了第四位的人气宝座，其获得的成功让人瞩目。

对应动画版的开播，KONAMI在取得了漫画的游戏改编权之后，为了充分发挥作品的人气效应，接连在各大主机平台推出相关游戏作品，单就掌机领域来说就包括了GBA、NDS和PSP这三大主流机种，足以见得厂商对这部漫画的重视程度。

NDS版的《光速蒙面侠21 究极恶魔之力》在质量方面显得中规中矩，剧情部分基本重现了原作中的很多经典场景。在学校里和人对话完成小事件可以得到COIN和一些特殊道具，用于在登陆队伍里使用特别的角色游戏的主要操作是通过触摸屏来完成的。在剧情模式中，用笔点击控制濑那的移动，连点可以小跑，而朝着跑的方向连划的话是冲刺，在学校时选择小跑即可，如果选择冲刺作为行动模式的话，不仅方向难以进行调整，更经常因为濑那身材瘦小的缘故在冲撞到路人后被反方向撞飞。到了比赛的时候，触摸笔主要用来选战术和完成动作。以活用机能方面的要素来评价的话，这款作品基本体现的DS的各种新鲜特性。

PSP版的《光速蒙面侠21 Portable Edition》则不再只局限于单一球队操作或者角色的扮演。玩家的身份将转换为一支橄榄球队的监督，任务就是训练手下的这支队伍，把他们培养成最强。但是，游戏并不单单是模拟策略，在特训中还加入了一些充满动作要素的迷你游戏。游戏的目标是通过对选手们的锻炼然后参加比赛“月刊橄榄球杯”并打败敌手学校的强大队伍获得冠军。在队伍的日常训练中可以选择个人训练，而内容则会以小游戏的方式机进行，极大地增添了游戏本身的娱乐性。

相比起NDS和PSP版，GBA版的《光速蒙面侠21 恶魔蝙蝠队的恶魔生活》在自由度上显得十分优秀。游戏的进行方式就好像一边读文章一边推进故事的AVG，每次在游戏过程中出现的选择分支选择不同的选项，故事就会向不同的方向发展。本作的故事完全原创，分成六个完全不同的章节。而在每个章节中都会出现很多选择项，根据选择的结果将使结局发生变化，最终导致游戏走向不同的结局。游戏中共安排了100个结局，但是完美结局只有一个，只有在完美结局下才能知道故事的真相。随着剧情的发展以及选择的不同，玩家可以操纵的角色并不只一个。通过手机打电话或者发短信和别人联络，解决事件。然而受限于GBA的机能，本作充其量只能算是个AVG而无法体现出运动题材的精髓。

事实证明，再怎么冷门的题材，只要能够描绘得生动就足以吸引读者。

美式足球的魅力就在于在拼搏时那种力与力的正面较量，只有亲眼见过才能真正体会到让人震撼的魅力。或许在生活中我们还不能轻易地见到这种太过“野蛮”的运动，不过“要超越一切”的精神却是适用于任何运动里的。

好在《光速蒙面侠21》再怎么夸张，漫画中所表现出的球技都仍在人类能够实现的范围内，相比起网球王子们动不动就小宇宙爆发彗星撞击地球的一击，村田雄介还算是相当厚道的了。

不管圆球尖球，投得好就是好球——美式足球，其实真的不是用脚去踢的……





那天看见暗凌MM穿着一件跟身材很不相称的厚马甲，还特意上前问道："有那么冷吗？！"暗凌连忙抱着肩说冷得不行啊！小枫这时就得意起来指着自己说："看！我还穿单衣呢！灭哈哈！北方人就是不怕冷啊！"故意无视暗凌鄙视的眼神神情自若地回到自己的座位上，然后猛劲的搬手跺脚，往旁边一看才恍然大悟，*的！谁把我这边的窗户给打开了，我说咋这么冷啊！！

说实在的，北京这天的确是变得蛮快的，小枫的思维本来还维持在那闷热不堪的炎炎夏季，这转眼间就已经寒风刺骨了。哎，不是我不知道，而是这世界变得真是太快了。编辑部里已经有数人感冒了，小枫有幸在制作"《FF5A》小说"的末期才感到有些不适，再加上我那位及时给我买了药，才得以没耽误杂志进度，也算是件幸事吧！各位生活在寒冷地带的读者朋友们，天气变凉，出门请注意多加件衣服哦！

PGBAR VOL.21

我是掌机伪非

本来之前被小枫给予厚望的两款DS游戏《暴风传说》和《WE DS》，真正拿到手上后才发觉跟预想的相差得太远了，游戏的品质都远远没有达到本应具有的水平。如果您不相信可以在游戏品质里看看我对这两款游戏的评语吧，对于曾经是这两个系列铁杆FANS的小枫来说，已经无法容忍厂商对掌机版的亵渎了。不想做就别做啊！这么糊弄人砸自己牌子有意思吗？近期掌机游戏不得志，倒是经常用XBOX360上LIVE跟外国玩家打《街霸2》，目前小枫的胜率终于升到近70％了，世界排名也已经到了400多名！偶尔有美国玩家被我完胜后会发过信息来说："Chinese,Great！！"那时的感觉还真叫一个自豪啊！

《FF5A》小说继续难产ing

不知道上期的《FF5A》小说大家看后感觉怎么样，反正我家那口子看过后提的意见就是觉得没有之前的《FF4A》那样感人。不知道大家是否也有同样的感觉，其实小枫在写的过程中也有发觉，这次《FF5A》的剧情更加强调角色的整体性，虽然也很突出了每名角色的个性与他们之间的关系网。但整个故事更像是一部冒险剧，比起《FF4A》来说少了那种电影的表现手法。写成小说后显得稍微平淡了点，不过小枫已经尽力去渲染了，希望大家能够继续支持。本期又将小说的进度赶出了八章，但整体依然较慢，预计下期完结的八章内容在剧情上会有所缩水，虽然有些舍不得但也实在没办法，抱歉啦！

闲聊町

小枫人气赛过李*春！！（重庆 杨龙陶）

——偷偷的告诉你，我家那位是李*春饭，这话要是让她听到，非打你不可！嘘……

岚枫你是我最喜欢的小编，文笔好、人缘好、亲和力好、温柔体贴、大方贤惠、可人可爱、美丽……（以下省略200字）永远支持你啊！（重庆 傅航）

——我还以为你要把我给“娶”走呢……

能否把月莺的照片给我，我NDSL换！（黑龙江 刘悦通）

——绝对成交！那个啥……还能再加台PSP吗？（月月：死疯，小心我跟暗凌J一起揍你！）

给你讲个故事，从前有个笨蛋，他非常笨！别人问他什么问题他都只会摇头或者回答“没有”，小枫你听过吗？（上海 许慕德）

——貌似读者最近总喜欢拿这类的“脑筋急转弯”来调侃小枫，我就装傻到底吧……“我没听过！！”（大声说的）

我喜欢蓝色，所以有蓝发的你要争气啊！（郑州 李读者）

——一定！一定！看来小枫和叶子JJ都要加油了！！不过抱歉你的名字小枫实在看不清楚……

小枫，帮我打月莺的PP，她竟然把帐号建在了北京二服！（辽宁凤城 宋扬）

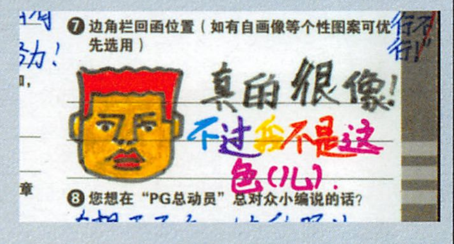
——不敢打，打了不就成“非礼”了……据某月说她玩“敢达在线”的那个服人并不多，这样发展下去，以后合服不就能在一起玩了。

刚开始觉得小枫像刚进青春期的小孩；后来发现小枫是和众小孩玩成一片的小孩。（湖南株洲 杨斯）

——“我不想我不想不想长大，长大后世界就没有花；我不想我不想不想长大，我宁愿永远又笨又傻……”（杨斯：继续唱啊！某枫：……望词了……）

我真的想说，可是就这么两行我能写几个字啊。我想说：“多给几行，行不行？”（辽宁沈阳 赵欣）

——少写点废话不就有了嘛！还有你的头像真“口耐”，特意放上来暴光让大家欣赏，灭哈哈！



“出来炸道”

哈尔滨的刘文皓读者，在回函卡第八项中填了以下八个大字：“出来炸道，请多关照”。小枫开始没注意，但仔细看过后一下就笑喷了。还以为是恐怖分子寄来了呢。本来大家在填回函的时候，偶尔有些错字都是在所难免的，只要不是太离谱，我都能看懂。但是刘读者这个白字实在是太搞笑了，我绝对相信刘读者为了逗小枫才是故意写成这样的。

⑧ 您想在“PG总动员”中对众小编说的话?

出来炸道 请多关照

⑨ 您希望下期中哪位小编作客PG BAR?

一封遥远的来信



一日暗凌拍拍正在忙碌的小枫的肩膀，递过一个特殊的信封并且说，“是一个在法国的读者寄来的，我想你的PG BAR里应该能用得上吧。”这位读者名叫黄仁伟，信封上还有几段用黑色油性笔写下并不熟练的法语。而信的内容也非常的简单，即便如此小枫还是非常感动。有这样信任我们的读者，小枫自然也不能含糊，马上回答你在信中提的问题：

1、联系我们的方式有很多，最直接的就是在三栖人论坛上给我发短消息。

2、拿IDS换IDSL的话估计要加些钱，估计大概要600左右吧，视你的IDS新旧而定。能听音乐、看电影的烧录卡推荐M3L，配合一张1G的TF卡大概450到500元左右。



特别版
小枫的2006网博会游记

10月27日小枫有幸代表《电子游戏软件》去做了一个采访，关于采访的内容有兴趣的读者朋友可以看下跟这期《PG》几乎同时上市的今年第23期《电软》。当然，咱们今天要说的不是采访的内容，而是小枫这次网博会的一点点见闻，跟大家分享一下。



↑传说中的《跑跑**车》展台，展会内人气极高。尤其是后来出现的几个烘托气氛用的Show girl相当的漂漂。

什么？你问什么叫“网博会”，其实就连小枫自己之前都没听说过。只知道举办方是政府的某相关部门，所以名义上自然也是相当的正规甚至是权威呢。不管怎么样，里面有咱们感兴趣的动漫和游戏，去逛一逛总不会错的嘛！OK！下面就开始小枫忙碌的半天网博会见闻笔记吧。

早上起来时还发生一段小插曲，就是小枫的手机闹铃突然失灵了。原本跟采访那边的联系人MM约好10点在北京展览馆的门口碰头。结果小枫一觉醒来发现已经都10点了！ MY GOD！匆忙打手机跟碰头的MM说明了情况，饭也没来得及吃就匆忙打车往北展的方向飞奔而去。本来打算去之前先到公司取一下相机，但实在没时间了只好带着自己那丢人的200万像素的国产DC去充下数。大家看到的照片质量这么差也是相机的关系，5555……我对不起你们！

刚到北展前的广场上，就发现今天虽然是周五，但依然聚集了不少像我这样的闲人。入口处有专门给来做采访的记者派发门票的工作人员，假模假样的去领了张门票后顺利地进入了会场。一进入大厅就被嘈杂的声音震得耳朵疼，没办法，听说国内的相关展出都有类似的毛病：就是会场面积小，每个厂商的展台都不大，挨得又特近。最后只能比谁家的音响效果更好，以此来吸引过往的游客。没时间多看，小枫赶忙奔到12号展区的腾讯展台，终于见到了之前只闻其声的联系人MM……怎么说呢……跟在会场里到处游荡的各厂商的Show girl们相比，还是差距挺大的……（哈哈哈，我在乱说什么呀！）

本来我是迟到了近半个小时才过来，结果对方告诉我说采访估计要一个小时以后才开始进行（晕，早知道去单位取相机了），趁着这段空闲时间就在里面到处走走吧。因为是国内的展出，多是网络游戏，经常有完全叫不上名字来的COSPLAY从我身边“飘”过，见怪不怪了，反正到这个圈子我就是一“文盲”。看着有好多玩家拿着大包小包一大堆东西，而我的手里只有可怜的一个小纸袋，就比较奇怪他们这些东西都从哪儿领的。后来发现想领到这样的纪念品多要排队，有的还要参加活动。自己实在没那时间，只好放弃。就在失落时突然发现前面不远处一个戴着兔耳的短发MM在人群中正在发放小饰品，赶忙上前准备也拿一份，结果发到我这儿时MM不好意思地说已经发完了。啊！胸闷啊！不过MM真的好可爱啊！一激动都忘了照相，不过心里还是暗爽，多亏是“工作出行，老婆没在身边……”哈哈哈！我邪恶地笑！

PC上的网络游戏我只是匆匆扫了一遍，主要是想找下跟家用机甚至掌机有关的厂商展台。其中SQUARE ENIX是在中央展区，整个展台相当的小，并且没什么人气。这次好像主推一款名叫《至尊天下》的网游，有两个表情哀怨的游戏角色的COSPLAY一直坐在一个角落里，好像这些人欠他们多少钱似的。主持人很没趣的在主持着一个类似有奖问答的活动，结果有一个大约年过五旬的欧巴桑上台说着一些完全不着边际的话，看着主持人快哭出来还要勉强装笑的表情，我都不忍心看了，赶紧走吧。

SONY的展台在西展区，相比其它厂商动辄数十人的服务人员，SONY竟然只有两个Show girl？！而且她们也没有任何招待来客的意思，只是站在柜台里面收名片？！外面的玻璃橱柜里有PS3的实机展示，括弧只有壳儿……整个SONY展区的重点在于它的大黑屋子，里面用超大屏幕反复的播放着PS3游戏的演示动画。即使

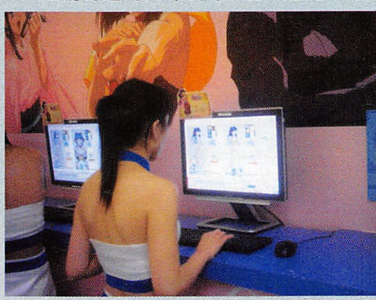
这样还是着实吸引了不少来往的游客。小枫也在里面逗留一会儿，刚进去就听旁边一哥们跟她女友说：“还是日本游戏好啊！画面真棒！”屏幕上开始播放《装甲核心》，我右边一哥们跟他旁边的人大声说道：“看！高达！”……我听了差点栽倒……继续看，终于到了小枫最心仪的《VF5》，刚才那哥们又说话了：“我*，现在铁拳的画面真好啊！”我听了这话马上就跑了……受不了……

SEGA的展台相对好很多，小枫第一次去的时候还没什么人，只看到一只巨大的人扮索尼克在上面唱独角戏。而旁边的大屏幕上反复地播放着《樱大战》1代到5代的片头动画，虽然小枫当年也算是个“樱饭”，但现在看这些已经早过时的游戏动画还真是有些别扭。展台的后面有许多游戏试玩台，还有些“樱战”相关的纪念品。在最后竟然又看到了传说中的《莎木online》，作为《莎木》系列的死忠，小枫心里这个激动啊。不过依然没有什么新情报，什么时候会公测，依然还是未知数。第二次去SEGA展台时，人一下变得很多，好像在举办什么有奖参与的活动，但怎么看都跟SEGA的游戏没半点关系，因为时间关系待了一下就离开了。

以上就是这次网博会里关于家用机厂商的展区报道，虽然没看到什么有用的东西，但有这些熟悉的厂商和LOGO出现在公共场合，还是很具有亲和力的。最后再说说这次展会的最大亮点Show girl吧。很多参加过这次网博会的玩家都称这次的Show girl素质很高，小枫也是非常赞同这个观点。虽然10月末的北京气温还不是太低，但也真是苦了那些在会场里清一色的小背心+MINI裙的Show girl们。中午离开时看到这些准备去吃饭的MM们个个身披着大衣抱着肩哆哆嗦嗦的往出走，也感到有些无奈呢。虽然现在中国类似展会的Show girl外形和服装都已经具有了颇高的素质，但就服务的专业程度上跟国外同类展会相比还是差了不少。没有专业知识，不会主动向玩家去介绍推广自己的产品几乎是她们的通病，外表再好也不过是个花瓶罢了……



↑人气颇高的众“女仆装”，但是忘了哪家厂商找来的了……



←Show girl自己玩起了《樱战方块》，据说这个游戏马上就会有网络版了。



→SEGA展台上人扮的索尼克，引来不少游客在此驻足。

→孤独的Show girl，以及同样无人问津的《莎木online》……



↑SEGA展台活动时人多的已经完全挤到了对面的展区了。

→再去SEGA展台时发现这里已经人满为患。

辽宁大连 吴翌阳 **原来大学挺累的，小枫你当年是怎么过来的?**

枫：大学本来就不轻松，“考上大学就轻松”这不过是老一辈人从小给我们灌输的一种思维定势罢了。俗话说“活到老，学到老”，如果说之前的学习仅仅是为了能够考上大学的话，那么即使你毕业后拿到那些证了也基本没啥用，工作的时候该不行一样还是不行。

不过我没说自己大学时有多认真学习过，当初就没打算考研，所以也就马马虎虎的过了四年。学习到了一些东西，这其中有好的一面，当然也有社会阴暗的一面。很多事情都是相对的，这没办法。得到了一些；同时也失去了许多。我记得大学时候有些人就说，一般的人大学毕业后有可能完成三件事：一是学业、二是工作、三是爱情。聪明人毕业后能三样全拿；差一点的可能就只能占一样或是二样；愚蠢混日子的人则可能一样都拿不到，还要倒搭上两样东西——那就是金钱和时间。小枫这样讲，相信吴读者应该能明白点什么了吧。大学是你自由发展的一个相当好的平台，并不仅仅只局限于学习，放开手脚做些自己喜欢的事情吧。只要你觉得有所收获，那就是值得的！这就是小枫大学经历后的感悟，不知道你觉得怎么样呢?

广西柳州 吴远载 **小枫竟然说出“《FIFA》超过《WE》是迟早的事……”这样的话?！小心WE的FANS搞你哦！**

枫：吴读者说的应该是65期我在游戏品质里给《FIFA2007》评语的最后一句话吧，原话小枫可是这么说的：“很难说稍后发售的《WE DS》可以超越本作。”这句话，小枫是先在编辑部里大肆宣传了一遍，之后又上到杂志上的。我只是针对DS上这两作哦，并没涉及到整个系列的意思啊。

结果怎么样?我的预言还真的实现了吧。刚出来不久的《WE DS》被编辑部内众人一致评定为“渣”作，除了有网络对战功能外，几乎任何方面都远不如比它早一个月发售的《FIFA2007》。当然，这是厂商制作态度的问题，倒不是说真的《WE》就没落了，至少XBOX360版的《WE10》小枫还是超级期待的。其实我的意思很简单，就是希望大家能用发展的眼光来看待周围的世界，就好像以前《FIFA》系列不符合我们的口味，国人清一色的全都玩《WE》。过了十年时间，大家都还在思维定势，脑子里依然是老的想法，却没有注意到它们的改变。现在的《FIFA》真的不错，无论是手感还是画面等方面都比以前进化了许多，在模仿《WE》系列的同时也走出了一条属于自己的道路。相比之下《WE》系列则是有些不思进取，画面的进化相比《FIFA》实在是差了一个时代。小枫比较反感厂商这种“吃老本”的惰性制作态度。DS版的《WE DS》就是个最好的例子！学会去发掘身边事物的亮点，不要惯性思维，这就是我想跟大家说的。怎么样吴老弟，你还怨小枫吗?

江苏张家港 刘帅成 **枫哥，看此书都两年了！被老师家长没收无数。到今天我才只有16期，哎……枫哥小时候是啥的呢?**

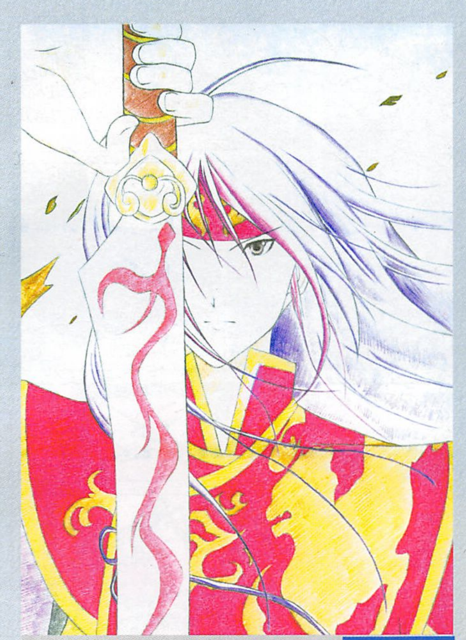
枫：这期读者找小枫交心的信还真多，成！再跟“刘帅哥”（因为你叫刘帅成啊）讲讲我学生时代的“杂志事件”。

上学的时候，心里是想着游戏，而唯一能够使自己在课堂上也能得到满足的，除了掌机也就是杂志了。与其说游戏杂志是学生玩家的“精神食粮”，不如称其为“精神支柱”更为恰当。小枫现在的老家里有满满两书架的各种游戏杂志。里面不少还有以前我当作者时刊登的小文，这些都是相当珍贵的记忆。

上学时看游戏杂志一般都在语文课、副科课或是自习课上，现在回想起来也算是件很幸福的事情。虽然别人未必会理解，但每每看到自己感兴趣的游戏报道，那种亢奋的心情一般人是体会不到的。当然被老师现场抓住的次数也不在少数，那时候我的杂志都是藏在书桌中的各种教科书和作业本之间，乍一看到是没什么破绽，但只要一翻就马上露馅。后来老师还真去我那翻了，把十多本《电软》还有其它杂志都给没收了。当时那个心疼啊！后来还去找老师理论过，想要把杂志讨要回来。结果被臭骂了一顿。这些杂志还是在毕业的时候老师才还给我的……



→曹嘉兮MM的画稿被小枫霸占到这里了……



整体感觉不错的一张画，但是比起楼下，还是觉得稍为逊色一点，继续努力吧！

广西河池 美洲狼

人物比例有点不太对，脸稍微扁了一点，手显得大了，右肩的位置不对，再多投一些画稿来吧！

河北承德 李纵横



太多的地方用了黑色铅笔，显得画面有点模糊啊。

陕西西安 韩烨



画稿背面居然是一张英文试卷，可以想象你防备母亲大人突袭是多么辛苦了，这张普贤临摹得不错，本期TOP1是你的哟！

天津市 刘春煦

北京市 翟博伦

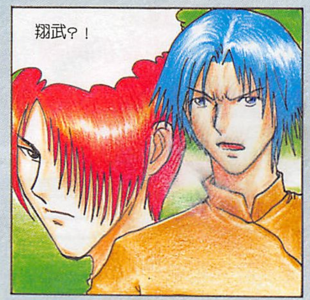
整体不错的一张画稿，而且图上的字没有按照日文习惯写成「名探侦」哦，还挺意外的。

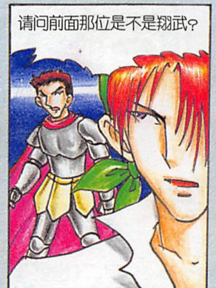


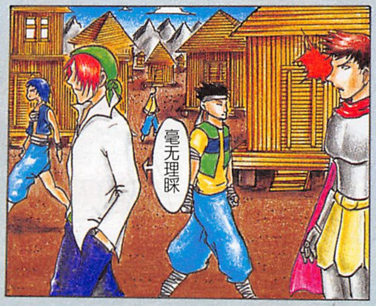


枫宇外传

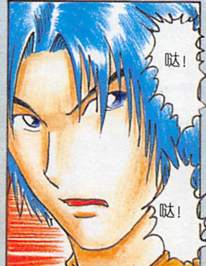
正在写FF5小说的小枫：急死我了？下面怎么写呀！
突然在QQ上出现的陈：小枫，有时间吗？
枫：没呀？写FF5小说累死我了！你今天干什么？
昨天你和我白唬没用的！我差点删了小说！知道吗！
陈：我知错了！我不瞎白唬了！我今天来是借这一宝地谢谢网友的！真的！
枫：那说吧！
陈：谢谢小枫给予我这一机会，我知道自己漫画不









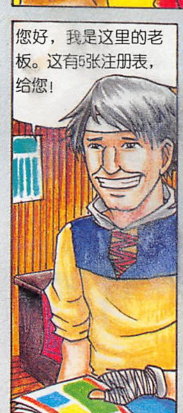






















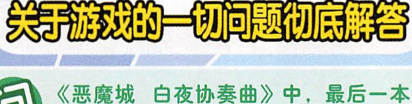


怎么太好，借PG的宝贵的2页都不对了，还上三栖论坛污染网络。在网上发布对我漫画评论的帖子，对不住大家了。不过还要谢谢给我意见的网友了，金属の无情、吃饭的城砖、yangyi1341、爱PG的梦梦、竞技メ求胜、我缺DS、 崇拜约书亚 、雪人的鼻子、 皓雪云龙、2点1线和蚊子不吸血对我的忠言良语我一定会记住的。我一定要画出好的漫画来回报PG、小枫和关注我的读者的。

枫：怎么像是给三栖做广告，还有写出那没多ID有什么阴谋？这回饶了你，下回不行了！

Q&A 问答无双

你的问题
也是大家的问题



问 《恶魔城　白夜协奏曲》中，最后一本魔法书和最后一块伯爵碎片以及第二个家具在哪？

（昆明市东风西路　徐万苏）

1、最后一个魔法书的位置。





2、不知道你缺的是哪个碎片，全列出好了：

① 里恶魔城左边空中回廊的记录点后的一个黄色的墙可以打开，用装着武器储力攻击，得到心脏。

② 表恶魔城最右下方得到雷魔法书的区域，也就是和铁球赛跑的那间大屋子，里面有一处墙壁是透明的，可以滑进去。

③ 表恶魔城刚入城门时（游戏一开始那个场景），有一处可以用高段跳跳上去的地方。（还需要一个以可破格版墙的鞋）

④ 里恶魔城机械塔下方，地下水道处，有一个54号绿色大怪物把守的地方左面的墙跳上去，是可以穿过的。

⑤ 表恶魔地图上城中间偏右那个阶梯状的地方，（也就是恶魔城最上部）有一处地方要高段跳能上去的地方（游戏初就可以依靠我写的心得里的跳高法子拿到）。

⑥ 表恶魔城打倒第一个BOSS红蝙蝠一直往右的第2个大场景，斜坡的最右上角

3、最后一件家具的位置。





问 1、《绿宝石》中386号怪物如何获得？
2、打败边区所有的七个首领，会有什么事件发生？
3、通关后在小木屋（模仿大叔）附近的奇怪山洞有什么出现？为什么里面什么也没有？
4、获得全部缎带的怪兽有什么特别之处？

（浙江省　叶洋军）

1、无法直接得到。

2、战斗边疆全胜，训练员卡能多一颗星。

3、不需要通关就有这个洞，只有通过周边设备刷卡器刷卡后才会出现特定的pm。 4、得到全部后可以向朋友炫耀，仅此而已，不过恐怕不可能全部得到吧。

（皮卡秋）

问 1、GB版《勇者斗恶龙2》中，来到一个城堡，然后用鲁比斯符，屏幕下方出现“你被骗了，好好看清楚”等字样，两个宝箱我也拿了，现在我该怎么走，如何去打哈根啊？
2、如何获得闪电剑？
3、恶魔尾巴是干什么用的？

（上海市金山区　陈佳伟）

1、出了祠堂向西走，到尽头后再向南走，可以看到一座城市。用“鲁比斯符”使这里恢复成哈根神殿的真实面目。在北边尽头的左数第二步有个门，打开后，进去后有障碍物，再开个金门，进到一个巨型的十字架中心，站在中心使用邪神像，可以上到二楼，最终见到哈根。

2、在有哈根骑士的这一楼里，向最左下角走，在离最左边和最下边都只差一步的地方有一个洞，跳下去，可以找到本作中最难找的“闪电剑”。

3、在打败某些怪物后会留下，没什么用途，装备上还会受到诅咒，战斗中1/3几率行动不能。

（节选自天幻网）



1、在《红宝石》通关后，我来到了落日山的山顶，那个老奶奶问是否还回宝石，还或不还会影响剧情吗，那颗宝石到底有些什么用？

2、我来到看看洞，发现许多贝壳一样的东西，可怎么捡也捡不到，那是什么？

3、《红宝石》中的南岛怎么去，是否要先打完战斗塔？战斗塔怎么算打完，打完会怎么样？还能继续打吗？红宝石还有其他岛吗，怎么去？

4、《红宝石》中可以捉海皇牙吗？

5、《红宝石》的石之洞窟碎了很久的石，为什么还是碰不到No.60？

6、冠军之路的洞里遇到了一只很奇怪的No.71，它的眼睛是红色的，身上还闪着光，这是怎么回事？与其他No.71有什么不同吗？

（湖南省株洲 何绒）

1、还不还都不影响剧情，喜欢就留着吧，但也没什么用。

2、那些要等退潮或者涨潮的时候才能到达。

3、和战斗塔无关，需要激发事件才能去，国内只能用金手指。除了南岛还有幻岛。

4、不能，只能通信得到。

5、RP问题，多努力吧。

6、闪光的精灵，运气好！除此之外没什么不同。

（皮卡秋）



《高达SEED DESTINY》全机体出现的金手指是什么？

（陕西省西安 李海）

全机体金手指
03007671:FF
03007672:FF
03007678:FF



我新入手《任天狗　柴犬》不会玩，怎样录音，怎样起名，怎样才会出来“喂食”“散步”和别的选项，我玩几天了，还是只能摸小狗，摸完后就开始录音，录音后起名字，起完后又回到了最初画面，上屏有小狗，下屏只显示可以摸狗的图标和退出/记录，请你们帮帮我，我很想玩。

（呼和浩特 周宜德）

你玩的可能是DEMO版，也就是演示版，正常的是不会退出的。



我的SC-MiniSD用2.56转换软件和1.63内核却不能运行《机甲先锋》。

（天津市北辰区 张俊）

转换时除了存档补丁，剩下全都勾掉，如果不行的话，可以用2.55转换软件试试。

包打听

63期包打听：1、《王国之心》中，我最后一次和利库决斗，他有招蓄卡技，非常厉害，叫什么暗飞轮舞，是全屏攻击。打完以后还放出黑色火焰使索拉眩晕，有没有打他的窍门。

2、《王国之心》中怎样才能较高几率得到高等级卡片。我每次只得到4、5的数字，怎样才能多得9数字的卡片呢？

（河北省邯郸市 陈轩）

曾经登过一个解答，陈柏成投来了另一种方法，这里再次刊登这个问题的解答，方便需要的朋友选择。

1、强烈推荐用“断末奥义”这招，放满整个卡组，对利库来说，这招最有效果。最后放上“高级伤药”和两张“汀克”数值越大越好，不容易被中断破坏。如果没有把握，最好再加上召唤卡片“奥古”自动回复HP那个。

2、在地图中，有些东西可以敲和才，有一定几率掉卡，宝箱也会掉卡，全靠运气。不过，4、5的卡片不一定不好，高数字卡片也不一定好。最后提醒，莫古利小屋换卡的时候，花钱多的卡比较稀有，或数字比较大。

（福建省漳州 陈柏成）





一路有你，我的口袋梦

人，随着年龄的增长，许多往事会从记忆里被时间的洪流所冲走，但有些事情无论事隔多久，依旧清晰明了，只因偶尔的那一下回忆，便根深蒂固般地存在于自己的记忆里。也就是在开机的那一刻起，熟悉的LOGO渐渐浮现在眼前，自己莫名其妙地感动起来，激动的心情如同肆无忌惮的潮水从心头涌现出来，仿佛与阔别多年的旧友相逢，与之相关的往事像走马灯似的在脑海中晃过，可能就是所谓的触景生情吧。

记得那年我11岁，小学四年级。跟大多数人一样，第一次从电视上看到口袋妖怪的动画，就被口袋那奇幻另类的世界观与可爱的皮卡丘所吸引。随后我收集了不计其数口袋相关的贴纸、卡片、周边，虽然这些东西都是D的，但毕竟是童年美好回忆的见证，至今仍然保留。现今口袋动画已步入了新奥地区篇，可惜如今剧情复杂、情感描述细致、画面精良已成为我衡量动画的标准要素，还有拜那些不恶搞会死动画监督所赐，对于口袋这种剧情略显稚嫩的低龄向励志动画已是没什么兴趣。如果口袋动画里的战斗部分能严谨些，可能我还会去看吧……（对于一个敢于道出自己心声的诚实者，各位口袋迷此时不是应该默念一个字“忍”么？）

如果说将我贯彻成一位掌机爱好者的是PG，那么我的掌机情结的启蒙老师便是《口袋妖怪绿》这款游戏了。阳光明媚的一天，某某同学蹲在一处角落正聚精会神地注视着双手拿着的“砖头”，出于好奇，我猛然上前一凑，是口袋妖怪！而且还是RPG游戏！一款以自己喜爱的动画为题材的游戏，而且还是当时很少接触的新颖模式——RPG，给我当时幼小的心灵造成强烈的冲击，GB立刻被我评选为年度“最想得到的生日礼物奖”。遗憾的是因为学习的缘故与当时GB的价格，GB只能存在我的白日梦里，自己也一度陷在羡慕与嫉妒的情感里不能自拔。





不过缘分就是如此美妙，之后的一年里，一次偶然的机会，我从另一位同学那用200块买了一部二手GB跟口袋绿。我的口袋梦便是从这里开始的，凭借着年少爱玩的天性，懵懵懂懂的我完全沉醉在这方寸大的黑白世界里，寻找自己心仪的怪兽，一次次完胜前来挑战的NPC，完成种种突发事件，击败馆主获取徽章，最终在与四大天王还有夙敌的五场鏖战后，跌跌撞撞地完成了第一次口袋之旅。时光飞逝，弹指间，如今自己手里的笨重的“砖头”早已变成更为笨重的NDS，口袋最新续作钻石珍珠也发售有些时日了，想当初自己正处于选择PSP还是NDS的困扰中，就是因为口袋的出现，让自己内心的天平顿然倾向NDS这边。如今期待已久的游戏就在自己的双手间，怀着欣慰的心情，我将再次奔波于这曾经编织出无数快乐的梦幻世界里。

经过某某博士介绍我都能倒着背的世界观后，选性别啊，挑精灵啊，公式化的剧情再次呈现在眼前，但我却一点也不觉得烦躁，反而乐在其中。毕竟是一路经历过一代代版本洗礼的口袋玩家，对于口袋，剧情只是辅助这则颠扑不破的真理已是铭刻在心。进入游戏后，伪3D的效果，2D的精细画面的确能体现出3D效果的立体感，画面多少给人眼前一亮的感觉。但走起路来会发现画面一颤一颤的，而且画面的色彩表现上也不过与GBA版的一样。战斗系统还是延

续以前的模式，战斗画面仍然采用口袋的经典视角——我方精灵以45度侧面半身显示，静态画面跟GBA版没什么大的区别，只是招数与场景的渲染上华丽了许多，让原本简单的2D贴图式精灵更具动感。不过总体画面表现在《银河战士DS》、《FF3DS》等游戏面前也就排在DS的中等水准。但就是这么一款没有深奥晦涩的剧情，没有绚丽精美的画面，RPG两大要素都很平庸的游戏，却能让FF这种国民级游戏的销量在它面前也黯然失色，与现今很多浮夸的游戏形成鲜明的对比。

收集、培养、对战这几项主要因素才是口袋让人为之疯狂的原因，厂商也很明白，口袋的游戏性才是王道，因此在此次口袋最新正统续作中并没有在画面上做过多的文章，重点强化的还是系统的诸多要素。如老惯例的图鉴数量增加，添加如今流行成风的WiFi系统，创造全新模式的地下系统，战斗系统方面也增加了很多新技能，而且还有一项看似简单的改进却让原有的战术研究全部得推翻重来，那就是攻击技能对取决能力值的分类，毕竟精灵的能力与技能是唇齿相依的，而每只精灵的技能搭配与整支队伍的战斗力则是桴鼓相应的。这样在精灵培养的方向，技能的搭配，队伍的组建等多方面都必须重新思考，也因此再次激起资深级口袋玩家之间的战术研究的热潮。这一点也是我至今一直痴迷于口袋的原因，表面看似一款没什么深度的游戏，但却是一款战略性与对抗性极强的游戏。这样不同程度的玩家都能在游戏里找到乐趣，所谓全年龄游戏的含义是什么？可能口袋能成为一个绝佳的答案吧。

七年了，从第一次与口袋的邂逅到现在，我貌似又在重复以前的游戏流程。界面风格的神韵，BGM旋律的韵味，一切还是那么的熟稔，包括从游戏中体验到的快乐，也依旧没有变化，变的只是从游戏里获取乐趣的地方。随着地球的自转，整个世界都在不断进步，人类对于生活质量的要求也在不断提高。人的欲望是无止境的，所谓的满足，对于很多人来说不过是畏惧于追求欲望过程的借口而已，所有的事物想在这个竞争激烈的时代里取得一席之位都必须不断改进。但有一样东西却是无论经过多久都不可以改变的，那就是经典。时间常流逝，经典永留存。口袋在不改变游戏经典系统与风貌的情况下提高游戏性这一平衡点上做得很好，希望口袋能一直不朽下去。

古人云：日有所思，夜有所梦。其实人睡眠时都会有梦，只有六根清净，看破红尘的人才不会有梦，醒来后是否记得那个梦，才是关键。我有一个能不断延续的梦，那是一个塑造快乐的梦。生活如同一杯香浓的茶，苦涩之余又甘甜留喉，这个梦便是甘甜的源泉。小时候的理想与残酷的现实总有一定的差距，童年的幻想在梦里得到充分的满足。至今我依然在这个梦里乐此不疲地探索，也一直保持着童心未泯的另一面。只因一路有你，我的口袋梦。愿这个梦能一直伴随我，直到永远，永远。

文/四支剑



GBA SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

截止统计时间：2006年11月7日

日期	游戏	厂商	类型
2006年11月30日	最终幻想6	SQUARE ENIX	RPG
2006年	合金弹头1	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头2	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头3	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头X	SNK PLAYMORE	ACT



PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

截止统计时间：2006年11月7日

日期	游戏	厂商	类型
2006年11月7日	海豹突击队2	SCE	ACT
2006年11月7日	LUMINES2	BANDAINAMCO	PUZ
2006年11月16日	恶代官漫游记	GLOBAL	ACT
2006年11月16日	索尼克 竞争者	SEGA	ACT
2006年11月22日	约束之地	STING	RPG
2006年11月22日	圣女贞德	SCE	SRPG
2006年11月30日	魔界战记	日本一SOFTWARE	SRPG
2006年11月30日	自己的迷宫	Climax	RPG
2006年12月5日	彩虹6号	UBI	FPS
2006年12月5日	兄弟连 D-DAY	UBI	FPS
2006年12月7日	啪啦啪啦啪	SCE	RAG
2006年12月14日	合金弹头合集	SNK PLAYMORE	ACT
2006年12月14日	大战略P2	TAITO	SLG
2006年12月21日	世界传说 光辉神话	BANDAINAMCO	RPG
2006年12月21日	KANON	PROTOTYPE	AVG
2006年12月21日	SNOW	PROTOTYPE	AVG
2006年12月21日	合金装备 索利德 OPS	KONAMI	ACT
2006年	狂野历险XF	SCE	RPG
2006年	索尼克 竞争者	SEGA	ACT
2006年	胜利十一人10	KONAMI	SPG
2006年	数码武装 传染	KONAMI	FPS
2007年1月	沙罗曼蛇P	KONAMI	STG
2007年1月	兵蜂P	KONAMI	STG
2007年2月22日	怪物猎人P 2ND	CAPCOM	ACT
2007年	宿命传说2	BANDAINAMCO	RPG
2007年	寂静岭 起源	KONAMI	ACT
2007年	VR网球3	SEGA	SPG
未定	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE ENIX	ARPG
未定	皇帝的财宝	CIIMAX	ARPG
未定	痕	AQUAPLUS	SPG

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

截止统计时间：2006年11月7日

发售日	游戏名	厂商	类型
2006年11月8日	节拍精英	任天堂	ACT
2006年11月8日	耀西岛2	任天堂	ACT
2006年11月16日	恶魔城 遗迹的肖像	KONAMI	ACT
2006年11月16日	我们的太阳 强戈&萨巴塔	KONAMI	ARPG
2006年11月23日	JUMP究极明星大乱斗	任天堂	ACT
2006年11月30日	游戏王 灵魂召唤师	KONAMI	TAB
2006年12月6日	童话枪手小红帽	KONAMI	PUZ
2006年12月7日	口袋棒球9	KONAMI	SPG
2006年12月7日	麻将格斗俱乐部 WIFI版	KONAMI	TAB
2006年12月14日	不可思议的迷宫 风来的西林DS	SEGA	ARPG
2006年12月14日	银魂 银时VS土方 歌舞伎町银玉争夺战	BANDAINAMCO	AVG
2006年12月14日	火影忍者 忍列传	TAKARA TOMY	FTG
2006年12月14日	噗呦噗呦15周年纪念版	SEGA	PUZ
2006年12月14日	流星的洛克人	CAPCOM	RPG
2006年12月14日	陆行鸟与魔法画册	SQUARE ENIX	RPG
2006年12月14日	SNK VS CAPCOM卡片战士DS	SNK PLAYMORE	TAB
2006年12月28日	勇者斗恶龙怪兽篇 JOKER	SQUARE ENIX	RPG
2006年12月	真・三国无双DS	KOEI	ACT
2006年12月	牧场物语 你与育成岛	MMV	SLG
2006年12月	河川垂钓DS	MMV	SPG
2006年冬	前线任务 FISRT MISSON	SQUARE ENIX	SLG
2006年冬	死神DS 2nd 死神的镇魂歌	SEGA	FTG
2006年冬	世界树的迷宫	ATLUS	RPG
2006年	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG
2006年	沥青都市2	GAMELOFT	RAC
2006年	真・女神转生DS	ATLUS	RPG
2006年	怪盗瓦里奥	任天堂	ACT
2007年1月25日	三国志大战DS	SEGA	SLG
2007年2月	死亡笔记	KONAMI	AVG
2007年	逆转裁判4	CAPCOM	AVG
2007年	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2007年	心跳回忆 GIRL SIDE	KONAMI	AVG
未定	超级机器人大战DS	BANPRESTO	SRPG
未定	神奇世界	SQUARE ENIX	RPG
未定	FF12 亡灵之翼	SQUARE ENIX	RPG
未定	孤岛冒险LOST IN BLUE2	KONAMI	RPG
未定	赛尔达传说 幻影沙漏	NINTENDO	ARPG
未定	圣剑传说 玛娜英雄	SQUARE ENIX	RTS
未定	纳米迷踪2	MAJESCO	STG
未定	桃太郎电铁DS	HUDSON	TAB
未定	魔女裁判	SNKPLAYMORE	AVG

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

新的商城我们专门为大家送上了各色包包，从钱包、挂包到出门用的书包，方便你根据用途来进行选择。主题也是涉及经典的福音战士与柯南，热门的樱兰、凉宫和FATE，喜欢动漫游戏的人相信一定可以找到自己中意的一款。另外特别推荐NANA的情侣对锁项链，绝对是圣诞节时男女共同分享的贴心小礼物哦。

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例:周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中!

每张汇单邮费一律10元!



EVA明日香火红钱包

鲜艳的红色象征着明日香如同火焰般强烈奔放的性格，钱包款式材质与绫波丽版相同，不过红色更加抢眼火爆，如果你身为明日香的FANS那不妨选择这款。



EVA绫波丽冰蓝钱包

如寒冰般冷漠无表情的绫波丽，冰澄清透的蓝色是最适合她的颜色。钱包手感舒适，正面为蓝白色构成的绫波丽图案，背面是鲜明的"EVA" LOGO，三折设计打开尺寸为25.5*10.5CM。



名侦探柯南秘探钱包

黑色仿皮革质地的钱夹，正面为银翼的奇术师标志Logo，充分强调神秘味道，打开后的尺寸为21*9CM，内有拉锁和多夹层，方便收纳卡片零钱以及各种犯罪现场证据!



凉宫春日的忧郁SOS团背包

时下流行的圆筒式设计，便于斜背或单肩背，大小适合男女使用。加以红黑相间的SOS团鲜明的字样及标志，号召力极强！让我们背着出门，参加这个让世界变得更热闹的凉宫春日团吧!



樱兰高校学院提袋

黑色底上印有荧白色校徽以及公关部字样，配以橙黄色条纹，完全再现原作味道。提袋款式简洁质地结实，便于提拎，尺寸在36*32CM左右，可一口气装下不少大东西，另附带一个小零钱包哦。



NANA情侣对锁项链

NANA的饰品周边，两条一套的银色项链，一个项坠为绘有NANA形象的锁，一个项坠为钥匙，象征着打开情侣的心扉，设计独特造型精致，且可实际打开，绝对是情侣间表达感情的最好象征。

新款上市

¥15 编号:7388

凉宫春日便携挂包

红色无纺布"凉宫春日的忧郁"便携包，正面是朝气蓬勃的团长大人，背面是放月票的透明袋和SOS字样，内有专门放置各类卡片的夹层和放零钱的拉锁袋，附有可调节长短的挂绳。

新款上市

¥15 编号:7399

FATE便携挂包

FATE的咪咪眼赛芭主题蓝色便携包，款式与凉宫版相同打开尺寸为29*11CM，粘贴开口设计极为方便。适合逛街时随身装月票卡片和钱，挂在身上即可出门，亦可当普通钱包使用。



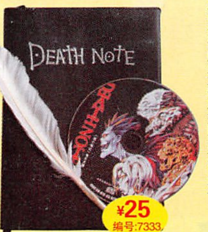
樱兰高校领带

看过动画的人一定记得，这就是那些贵公子、贵公主们所就读的名门高校"樱兰学院高校"的学生们所佩戴的领带。兰紫色的条纹采用精工缝制，品质不俗，除了COS以外平时一般佩戴依然适用。

¥15 编号:7311

彩云国物语手机腕带

美男云集的中国风浓郁的浪漫故事《彩云国物语》周边。腕带采用各色荧彩丝线绞制而成，富有弹性。下面挂有精致串珠和"彩云国物语"的标志挂坠。不仅可作为手机绳、腰坠、包坠使用，女孩子还能当作扎头发的头绳哦。



死亡笔记笔记本套装

千万不要随便在这个本上写下别人的名字，因为这可是传说中的"死亡笔记"。里面所有使用说明和手写段落均还原原著，精装外封皮，后面空白页也可作为普通笔记本使用。另配有死亡笔记原声大碟及华丽羽毛笔一支。



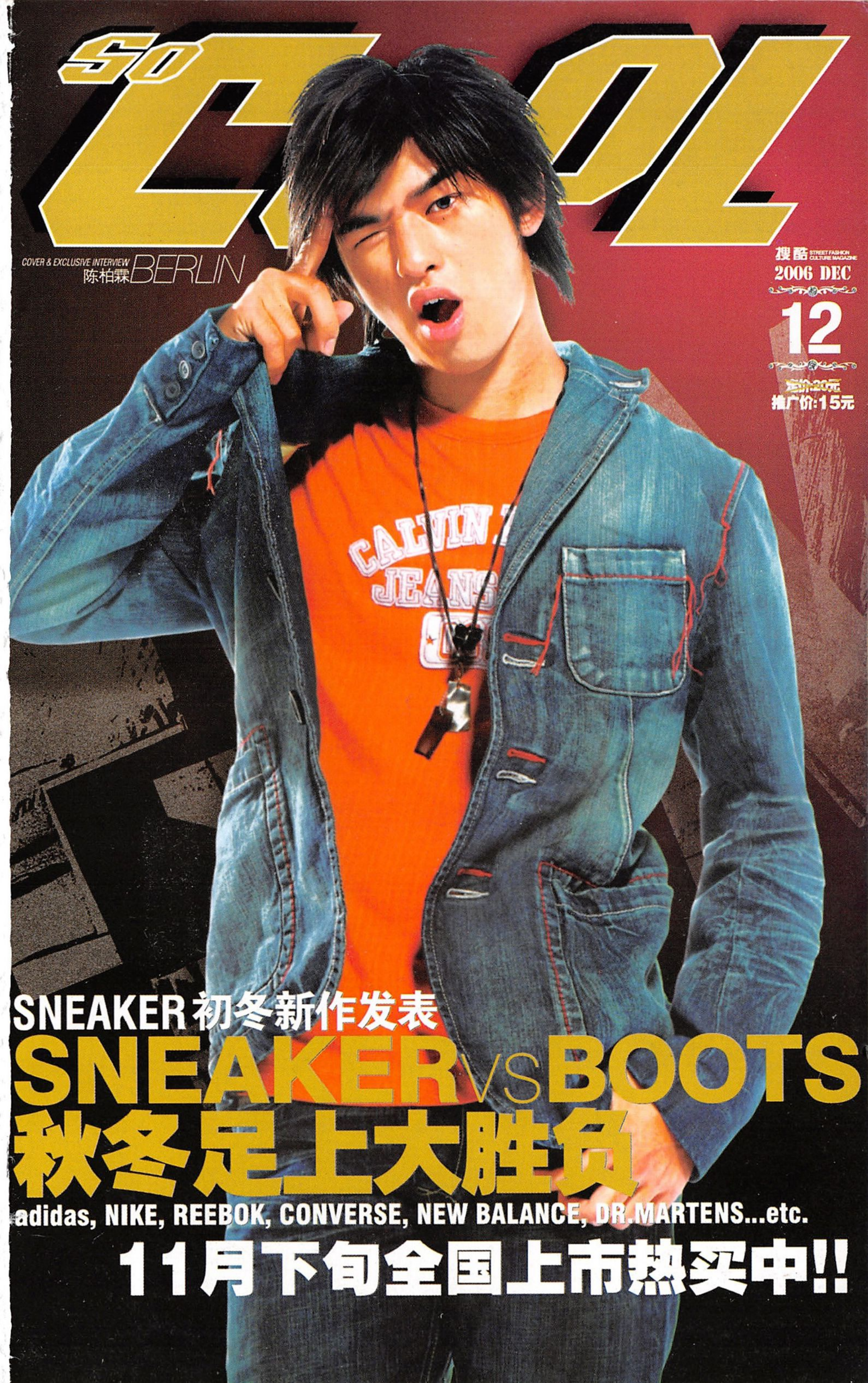
樱兰高校兔子玩偶

出自热门作品《樱兰高校男公关部》，喜欢甜食和可爱东西的甜心学长，时刻不离身的小兔子布偶，粉嫩软绵绵的不是可爱就可以形容的！大小约30*20cm（含那对可爱的兔耳），手感柔软，抱着它必然引发所有人的"桃心眼"。

¥15 编号:7322

地狱少女藁人形挂饰

丑时使用5寸钉，从日本平安时代流传下来的恐怖诅咒用具！当然这不是真正的诅咒稻草人，只是《地狱少女》的小玩具而已。东西虽小却作的惟妙惟肖精致有趣，带起来与众不同别具特色哦！


SO
C OL
COVER & EXCLUSIVE INTERVIEW
陈柏霖BERLIN
搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE
2006 DEC
12
定价20元
推广价:15元
CALVIN
JEANS
SNEAKER 初冬新作发表
SNEAKER VS BOOTS
秋冬足上大胜负
adidas, NIKE, REEBOK, CONVERSE, NEW BALANCE, DR.MARTENS...etc.
11月下旬全国上市热买中!!


口袋迷
POKéMON FaN 6
赠 皮卡秋造型记事本
又厚又可爱的皮卡丘记事本，每天留一个亲切的问候给自己的喜欢的人吧！
最新动画大放送
游戏全收藏
赠 口袋妖怪影音宝藏
最新的钻石珍珠动画本期光盘全收录！还有更多新的口袋妖怪游戏及图片赠送哦！
快乐皮卡丘
纪念十周年
是一大两小哦
两款随机
赠 神奇徽章三枚组套装
绝对限定收藏品的“神奇徽章”来啦！快戴在身上让你的朋友好好羡慕一番吧！两款随机赠送！
《口袋迷》第六辑
12月1日全国上市
《口袋妖怪 钻石珍珠》独有超深度研究奉献，海量隐藏要素公开！大量新内容加入，超可读超可爱！
奖 口袋钻石珍珠 原装正版卡带
最新的口袋妖怪游戏“钻石珍珠”风靡日本，是现在最热门的掌机游戏，本期送出10盒原装正版卡带，喜爱口袋的你不要错过！
全面接受邮购
邮购请注明“口袋迷6” 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取
超值定价：18元